
постер: Prince of Persia The Two Thrones и Spider-Man 2
КОНСОЛЬ
01
январь
2006
www.konsole.ru
DVD
журнала комплектуется двухслойный
PERFECT DARK ZERO
ДОБРО ДОЛЖНО БЫТЬ С МАНИКЮРОМ
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
КУПИТЕ У НАС ОДИН ТРОН
И ВТОРОЙ ПОЛУЧИТЕ БЕСПЛАТНО
50 CENT: BULLETPROOF
ЗА ПРИГОРШНЮ ЦЕНТОВ
DRAGON QUEST VIII:
JOURNEY OF THE CURSED KING
ТУДА, ГДЕ ХОДИЛА
ПРИНЦЕССА-КОБЫЛА
CONDEMNED:
CRIMINAL ORIGINS
ХОРОШИЙ. ПЛОХОЙ.
ГЛАВНОЕ - У КОГО ТРУБА
Xbox 360
впечатления
сыгравшего
в ящик
ПРОХОЖДЕНИЕ
ТАКТИКА
СЕКРЕТЫ
И СОВЕТЫ
Resident Evil 4
стрелять
Soulcalibur III
рубить
ЖИВИ И ГРАЙ
MAGSEC 9mm
ISSN 1816-0875
9 771816 087004 06001
КОНСОЛЬ №01 ЯНВАРЬ 2006 Condemned, PGR 3, Perfect Dark Zero, 50 Cent, King Kong, Dragon Quest VIII, Prince of Persia: The Two Thrones



Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ











...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ





гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит

(095) 142-56-65
(095) 142-55-35

Почта

Удостоенный обложки и звания "лучшего файтинга" Soul Calibur 3 получил лишь 8,4. Можно согласиться с "8" за сюжетную линию и, с большой долей сомнения, "8" за аудиочасть. Но "8" за геймплей? Лучшему файтингу (а так оно и есть)? Ради которого вообще и стоит иметь PS 2 с двумя джойстиками? С лучшей механикой боев ever? С множеством потрясающих новшеств, которые "вновь изменили отношение к жанру файтингов и к тому, как их следует делать" (цитата из рецензии)? Десятка и никак иначе.

M@rkus

Эх, Маркус-Маркус, в кои-то веки письма выбрались на первую полосу, а ты нам критику прислал. Да еще, похоже, справедливую. Ну, спасибо тебе, и как нам теперь выкручиваться? Хотя, если соврать, что восьмерка в графе "геймплей" осталась от Spartan: Total Warrior, а на самом деле там была десятка, то получится убедительно... И если за геймплей ставим десятку, рейтинг у Soulcalibur III превращается в более чем достойные 9,2. Которые он честно и заслуживает.

Что вы так смотрите? Почту никогда не видели? Просто у нас небольшой переизбыток материала и мы решили задействовать резервы ставки, то есть использовать слово главного редактора (все равно его постоянно в типографию сдают последним). Это все ваши любимые хитовые игры виноваты. Значит, целый год не выходили, не выходили, а в декабре учуяли запах рождественских распродаж и как ломанулись... Потом еще Xbox 360 приехал. Отдавайте мне, говорит, дань за двенадцать лет, то есть не менее восьми журнальных полос в жертву. А журнал-то не резиновый. И как любил говорить Ломоносов, если где-то хитовых игр прибыло, значит где-то страниц убыло. На совете племени самым слабым звеном признали заставки между разделами, затем пришла очередь нескольких превью и рассказа об истории "Персидского Принца". Последним за борт полетел раздел читов. Он ушел как мужчина, стиснув зубы, пообещав вернуться и жестоко отомстить[1]. И все это притом, что в номер вот уже два месяца подряд не умещается статья по мегаигре Yakuza Fury с рейтингом 1.0. похоже, не попадет она и в этот раз.

В такое жестокое время живем, сплошь хиты выходят и попробуй хоть один пропусти. Тяжелая и изматывающая у нас работа. Так что пойду я в "Зельду" на эмуляторе сыграю, пока Новый год не наступил.

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

1. Чтобы получить бензопилу в Prince of Persia: The Two Thrones, поставьте игру на паузу и наберите: вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, круг, квадрат, круг, квадрат.
От себя хочу добавить: вы у меня еще попляшете! - ***Раздел читов.***



КОНСОЛЬ №01 ЯНВАРЬ 2006

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Константин Подстрешный
Выпускающий редактор Олег Гаврилин

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Рафаил Фаткулин
Андрей Щур
Dmitry Gertsev

Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художник Даниил Кузьмичев

Webmaster Евгений Янусов
Отдел рекламы Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Perfect Dark Zero

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "Авион-Пресс"
Тел./Факс (495) 912-4408, (495) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru)
Дмитрий Емельянов (emelya@igromania.ru)

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в **ГП "Московская типография № 13"**,
тел. (095) 265-1915
107005, Москва, Денисовский пер., д.30.

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

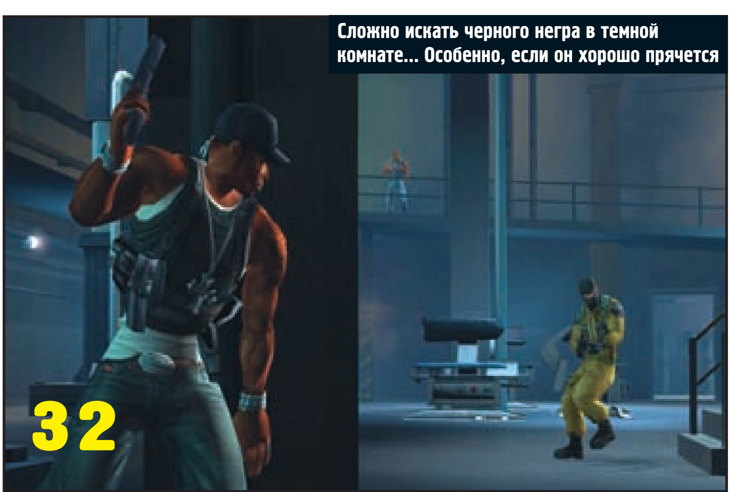
ООО "Навигатор Паблишинг", 2006 г.

CONTENT

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ



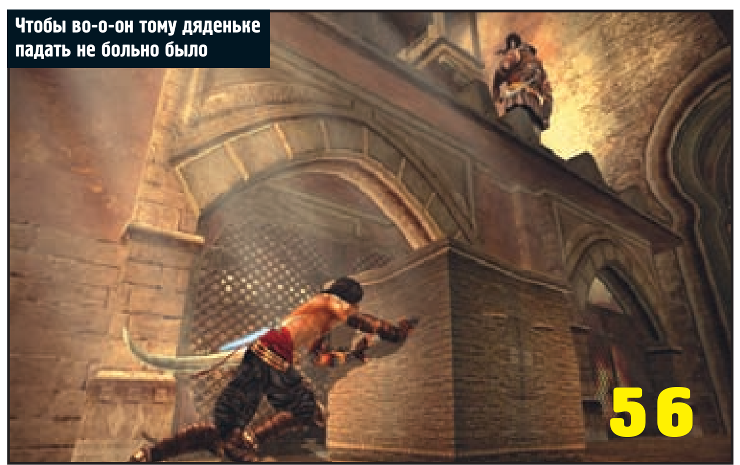
Нэт-нэт! Ты суда нэ ходы - пуля башка попадет, савсэм мертый будэшь



Сложно искать черного негра в темной комнате... Особенно, если он хорошо прячется



Ага, так вот почему интернет уже месяц не работает



Чтобы во-о-он тому дяденьке падать не больно было



Нас окружают милые и добрые люди... Плотно сжимая кольцо

Вернувшись из Раккун-Сити Петросян стал другим

Эту половинку головы я побрею газонокосилкой, а вторую - бензопилой



Маленькая мужская радость



Чего только из этого конструктора не соберешь. Был бы гаечный ключ побольше

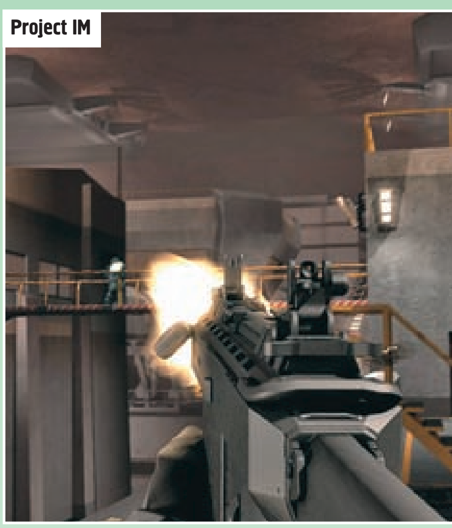


СОДЕРЖАНИЕ
нашего содержательного двухслойного DVD

ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Если за эти дни появляется что-либо интересное, мы обычно пытаемся это что-то на диск уместить.


Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII


Project IM

PREVIEWS

◆ **Prey (Xbox 360)**

◆ **Black (PS2, Xbox)**
В возможность реализации на текущем поколении консолей того, что разработчики демонстрируют в видеороликах, верится с трудом. Неужели вражеские солдаты будут пригибаться, уклоняясь от каменной крошки, выбиваемой из стен автоматными очередями? Неужели оружие будет так реалистично блестеть металлическими корпусами? Шутер от Criterion Software становится все краше и краше. О деталях сюжета и игрового процесса пока мало что известно. Как видно, EA Games не спешит раскрывать детали этого потенциального хита.

◆ **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)**
Помимо кусочков умопомрачительно красивых видеозаставок, не уступающих по качеству отгремевшему недавно FFVII: Advent Children, нам демонстрируют некоторые фрагменты игрового процесса. Признаться, непривычно воспринимать знакомую вселенную "Последней фантазии №7" через призму экшн-ориентированного геймплея. Йосинори Китадзэ, как видно, зря слов на ветер не бросал: стрелять действительно придется много и часто. Винсент Валентайн успешно справляется с ролью главного героя и демонстрирует не только навыки обращения с огнестрельным оружием, но желание отметелить врагов кулаками. Судя по всему, рукопашные схватки будут играть не последнюю роль в очередном продолжении незабвенной Final Fantasy VII.

◆ **Final Fantasy XII Demo (PS2)**
В комплект с игрой Dragon Quest VIII входила демо-версия... Да-да, той самой, которая №12.

Так что наконец появилась возможность ознакомиться с геймплеем готовящейся RPG. В демо-версии было доступно два уровня: действие одного происходит внутри древнего храма, а второго - под солнышком на пляже. Спрашиваете, как "играется" новая боевая система? Честно говоря, на наш взгляд, немного коряво. Происходит все следующим образом: вы попадаете в локацию, в которой пасутся лошадки/овечки/прочие монстры разной степени злобности и зубастости. Битвы с ними протекают в реальном времени: достаточно помаячить перед мордой очередной зверушки, и она с удовольствием на вас накинется. Беда в том, что при всех нововведениях FFXII не избавилась от условностей RPG. Например, противник может "достать" атакой персонажа, даже если вы отбежали от агрессора на приличное расстояние. Из-за участия в сражениях нескольких бойцов битвы превращаются в настоящую свалку. Хорошо хоть, что искусственный интеллект всегда готов поддержать игрока лечащим снадобьем или защитным заклинанием. Ну, а про графику и анимацию и говорить нечего - красота и загляденье.

◆ **EA next generation**
◆ **Fight Night Round 3 (Xbox 360, PS3)**
◆ **Grandia III (PS2)**
◆ **Kingdom of Paradise (PSP)**


Black

Lost Planet



◆ **Lost Planet (Xbox 360)**

Некоторые любят похолоднее... Действие нового проекта Capcom разворачивается на некой планете, чья поверхность сокрыта под покрывалом вечной мерзлоты. То тут, то там виднеются остатки человеческих построек. Группа действующих лиц - члены некой военной группировки, которые борются за жизнь на планете. Их главный враг - местная фауна. За словно взятой из романов цикла "Мир Смерти" Гарри Гаррисона концепцией противостояния человека и окружающей среды скрывается шутер с видом от третьего лица. Игрок сможет использовать транспортные средства, представленные богатым автопарком боевых роботов. Именно из крупнокалиберных стволов гигантских машин вам предстоит отстреливать нападающих монстров. А чтобы LP не была похожа на очередную часть Armored Core или Zone of the Enders, будет добавлена возможность перемещения пешком. Пока что сеттинг игры больше напоминает какой-нибудь русский город в середине января. Разве что вместо задубевших от холода милиционеров по улицам шастают неведомые создания. Интересно, что это за планета такая. Быть может, Земля?

- ◆ **Monster Madness (Xbox 360)**
- ◆ **MS Saga: A New Dawn (PS2)**
- ◆ **Perfect Dark Zero (Xbox 360)**

◆ **Project IM (Xbox 360, PS3)**

Темная лошадка от датской студии Zero Point Software. Предполагается, что сей загадочный проект окажется шутером с видом от первого лица. Разумеется, уже сейчас в определенных кругах делаются попытки присвоить игре статус убийцы Halo. Просто мания какая-то. Неужели без "убийств" никак нельзя?

- ◆ **Rogue Galaxy (PS2)**
- ◆ **Shinobido Imashime (PS2)**
- ◆ **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (Xbox 360, Xbox, PS2, GameCube)**
- ◆ **StarCraft: Ghost (PS2, Xbox)**
- ◆ **Tales of Legendia (PS2)**
- ◆ **The Outfit (Xbox 360)**
- ◆ **Xenosaga Episode 3: Also Sprach Zarathustra (PS2)**

REVIEWS

◆ **Prince of Persia: The Two Thrones**

Несколько трейлеров третьего эпизода похождений неугомонного принца. Заметим, что часть этой красоты в самой игре вы не найдете, так как сделана она либо исключительно в рекламных целях, либо просто была вырезана. Оправдывает ли цель средства? Мы считаем, что нет.

- ◆ **Peter Jackson's King Kong (PS2, Xbox, GameCube, Xbox 360, PSP, DS)**
- ◆ **Dragon Quest VII**
- ◆ **Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse"**
- ◆ **Ultimate Spiderman**
- ◆ **Ratchet: Deadlocked**

INTERVIEW

◆ **Making of Gun**

Разработчики Gun основательно подошли к интервью. У них получился весьма содержательный рассказ о создании игры с комментариями участников проекта.

◆ **Prince of Persia development diary**

Заключительный эпизод "видеодневников разработчиков".

SPECIAL

На этот раз наша особая рубрика просто-таки ломится, как заставленный яствами стол, от всяких "вкусностей".

Lost Planet

◆ **Silent Hill teaser**

Короткий рекламный тизер фильма Silent Hill. Да возликуют фанаты! Судя по кадрам, режиссер смог прочувствовать атмосферу игры и правильно ее воспроизвести. Интересно, что получится в конечном итоге. По-настоящему удачные экранизации видеоигр в наше время - редкость.

◆ **King Kong**

Несколько видеороликов, посвященных блокбастеру от Питера Джексона. Во-первых, кинотеатровый ролик. Во-вторых, рассказ о съемках. И, наконец, просто красивый фрагмент фильма.

◆ **Prince of Persia E3 trailer**

Ролик третьего PoP, который показывали на прошлой E3. Таким должен был быть сюжет игры, и таким он, увы, не стал. Точнее стал, но лишь частично.

◆ **Prince of Persia movies**

Два "фанатских" короткометражных фильма, высмеивающих некоторые моменты завершившейся трилогии Prince of Persia. Для тех, кто в теме.

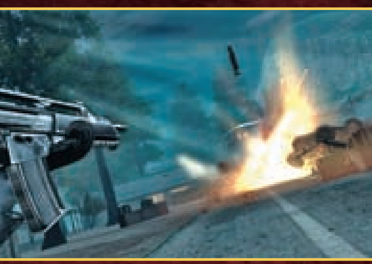
◆ **Special+**

Наша подрубричка "Креатив на продажу", куда мы складываем прикольную игровую рекламу. Здесь тоже не обошлось без Принца Персии (куда уж без него).

- ◆ **Prince of Persia: The Two Thrones**
- ◆ **Jak X**

Silent Hill

Так, ну-ка посмотрим, что тут у нас написано? "О-с-т-о-р-о-ж-н-о о-г-н-е-о-п-а-с-н-о"...







КОНСОЛЬ

PREVIEWS

- Prey (Xbox 360)
- Black (PS2, Xbox)
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)
- Final Fantasy XII Demo (PS2)
- EA next generation
- Fight Night Round 3 (Xbox 360, PS3)
- Grandia III (PS2)
- Kingdom of Paradise (PSP)
- Lost Planet (Xbox 360)
- Monster Madness (Xbox 360)
- MS Saga: A New Dawn (PS2)
- Perfect Dark Zero (Xbox 360)
- Project IM (Xbox 360, PS3)
- Rogue Galaxy (PS2)
- Shinobido Imashime (PS2)
- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (Xbox 360, Xbox, PS2, GameCube)
- StarCraft: Ghost (PS2, Xbox)
- Tales of Legendia (PS2)
- The Outfit (Xbox 360)
- Xenosaga Episode 3: Also Sprach Zarathustra (PS2)

REVIEWS

- Prince of Persia: The Two Thrones
- Peter Jackson's King Kong (PS2, Xbox, GameCube, Xbox 360, PSP, DS)
- Dragon Quest VII (PS2)
- Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse" (Xbox)
- Ultimate Spiderman (PS2, Xbox)
- Ratchet: Deadlocked (PS2)

INTERVIEW

- Making of Gun
- Prince of Persia development diary

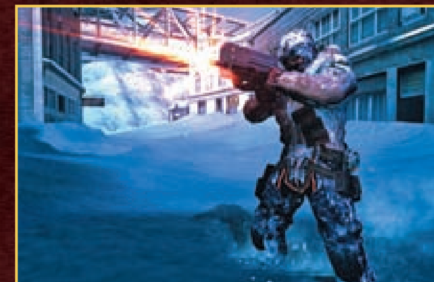
SPECIAL

- Silent Hill teaser
- King Kong
- Prince of Persia E3 trailer
- Prince of Persia fan movies

SPECIAL+

- Prince of Persia: The Two Thrones advert
- Jak X advert





№6 январь 2006

DVD

06' 2006

КОНСОЛЬ

НОВОСТИ

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

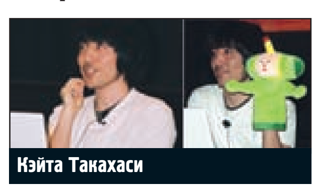
Народные массы должны лучше знать своего героя!


Уже дети совсем взрослыми стали, а ему все дай покататься

Постоянно мелькающий на экранах телевизоров в различных молодежных программах и видеоиграх скейтбордист Тони Хоук выказал недоверие рекламному агентству William Morris Agency. Теперь за раскрутку одной из главных звезд экстремальных видов спорта отвечает Creative Artists Agency. Основная причина недовольства Тони бывшими партнерами - слишком малое количество запоминающихся ролей в голливудских блокба$терах. За последние годы зрители могли увидеть господина Хоука лишь в эпизоде фильма "Три икса". Киноманы со стажем могут вспомнить маленькую сцену из четвертой части "Полицейской академии".

Уйду я от вас, противные

Автор оригинальной концепции Katamari Damacy Кэйта Такахаси разочаровался в индустрии электронных развлечений. Игровой дизайнер с десятилетним стажем работы жалуется на царствование жестоких порядков мира большого бизнеса, которые подавляют креативное начало девелоперских команд: "Разработчики хотят создавать забавные игры, но все их идеи оцениваются мерилом уровня потенциальных продаж. Между тем, есть люди, которые в данный момент не покупают игры, но желают получить "фан". Они хотят большего выбора". В шутку ли или же на полном серьезе Кэйта Такахаси заявил, что он намерен покинуть рынок видеоигр и заняться созданием детских игровых площадок.


Кэйта Такахаси

Они делают игры MACHINально

Несколько сотрудников Sony Computer Entertainment America, успевшие поработать над более чем 20 громкими проектами, отправились в свободное плавание и организовали независимую компанию MACHINE. Базируется она в Сан-Диего. Разумеется, девелоперы планируют и дальше специализироваться на создании консольных продуктов. Курс взят на приставки нового поколения. В недрах студии зреет пока что безымянная игра. В своих заявлениях разработчики постоянно ссылаются на превосходную графику и некую загадочную игровую механику, которая не оставит никого равнодушным. Более конкретная информация появится после проведения выставки Game Connection.

NCSoft уличена в неверности PC

Лидер среди разработчиков онлайновых игр для PC (Lineage, City of Heroes, Guild Wars), корейская компания NCSoft принялась за разработку серии проектов для приставок нового поколения. В одном из интервью западной прессе глава NCSoft Джин Ким заявил, что Xbox 360 не входит в сферу интересов компании. Не надо быть

С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Играть героев ему не привыкать

Китайские средства массовой информации с гордостью рапортуют о том, что представитель самой многочисленной нации Джет Ли получил одну из главных ролей в экранизации Tekken. Режиссерское кресло занял некий Чарльз Стоун (Уве Болл отдыхает!), а экранным воплощением школьницы Линь Сяою станет молодая китайская актриса Вики Цао.


Шансы Джета Ли заполучить роль Дзина оцениваются очень высоко

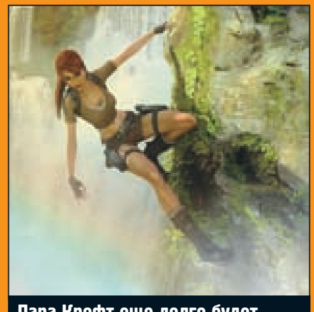
Живое или мертвое кино


Один из первых кадров из фильма DOA: Dead or Alive: "Чай, кофе, потанцуем?"

Кинокомпания Dimension Films приобрела у Constantin Film. Impact Pictures право на прокат фильма Dead or Alive на территории Северной Америки. Кинолента появится на экранах во второй половине 2006 года. Режиссером является знакомый по первому "Перевозчику" и "Боевым ангелам" Кори Юэн, а над сценарием работает аж пять малоизвестных авторов. В главных ролях заняты Девон Аоки (Kasumi), Кейн Косуги (Ryu Hayabusa), Джейми Пресли (Tina Armstrong), Кевин Нэш (Bass), Сара Картер (Helena Douglas), Эрик Робертс (Donovan), Робин Шу (Pirate Leader) и многие другие постоянно мелькающие в голливудских боевиках актеры.

"Расхитительница гробниц - 3"?

Британское издательство SCi планирует в ближайшее время подписать с кинокомпанией Paramount Pictures новое соглашение по поводу передачи киношникам прав на создание новых частей приключений героини сериала Tomb Raider. Авторитетный в экономических кругах интернет-ресурс Business Online сообщает, что переговоры идут полным ходом и сторонам осталось утрясти лишь сумму сделки и процент лицензионных отчислений от продажи различных сопутствующих фильму товаров. А еще в Сети гуляет информация о том, что Анджелина Джоли дала согласие на предложение в третий раз стать экранным воплощением Лары Крофт.


Лара Крофт еще долго будет расхищать гробницы на широких экранах

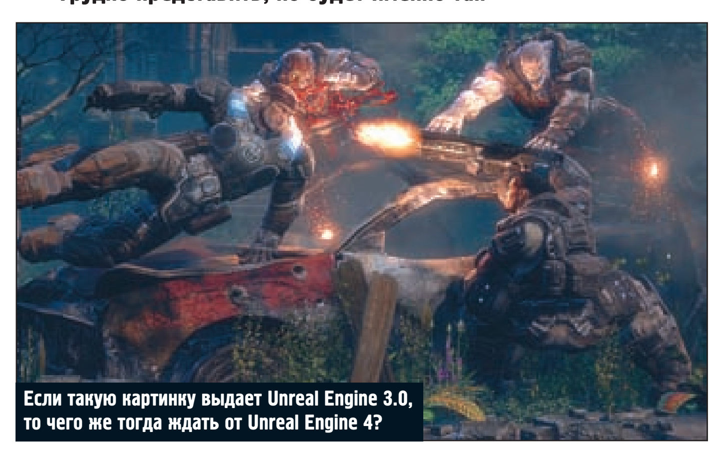
Шерлоком Холмсом, чтобы придти к следующему выводу: в качестве платформы выбрана PlayStation 3 (Revolution не может похвастать серьезной поддержкой крупномасштабных онлайновых развлечений).

Скоростная скупка производителей хитов



Не успела Elevation Partners влить серьезные денежные средства в объединение двух известных девелоперских контор - BioWare Corp. и Pandemic Studios, как уже готовится приобрести Lionhead Studios. Ведомая Питером Молинье британская компания по ориентировочным прикидкам стоит от $90 до $140 млн. Стоит заметить, что еще совсем недавно аналитики оценивали “Голову льва” в $50-80 млн., но после выхода сразу трех игр (Fable, Black & White 2 и The Movies) цена резко взлетела вверх. Впрочем, для Elevation Partners такая сумма вряд ли окажется неподъемной, так как финансовые активы этой крупной фирмы составляют аж $2 млрд.

Трудно представить, но будет именно так



Если такую картинку выдает Unreal Engine 3.0, то чего же тогда ждать от Unreal Engine 4?

Перспективная технология Unreal Engine 3.0 еще не успела наглядно продемонстрировать свои возможности в какой-нибудь завершенной игре. Однако этот факт нисколько не мешает представителям Epic Games публично рассуждать о четвертом поколении. Движок находится на ранней стадии разработки и потихоньку учится использовать по 30-40 ядер, тогда как третий Unreal Engine эксплуатирует только два. Как говорится в рекламных слоганах: “Почувствуйте разницу”.

Jade Empire 2: подтверждение из уст Главного

Последние месяцы в интернете активно курсировали слухи о том, что BioWare Corp. взялась за Jade Empire 2 для Xbox 360. Даже называлась ориентировочная дата релиза - IV квартал 2006. Теперь информация с легкой подачи генерального директора компании Рэя Музики перекочевала из разряда домыслов в стан реальных фактов.

Для тех, кто ценит жанр “ретро”

К числу ключевых обещаний Microsoft, касающихся релиза Xbox 360, относилась возможность запускать на приставке нового поколения игры, предназначенные для предыдущей консоли. Контора Билла Гейтса сдержала слово и опубликовала список из 212 игр, которые без проблем пойдут на продвинутой “коробке”. В качестве самых-самых выступили Fable, Halo, Ninja Gaiden, две части Star Wars: Knights of the Old Republic и последние три эпизода сериала Grand Theft Auto. Со временем в число совместимых игр должны попасть еще несколько продуктов. Впрочем, возможность встретиться с полюбившимися хитами предоставится отнюдь не всем владельцам Xbox 360, а только тем, кто приобрел приставку в комплекте с винчестером. Во время считывания старого диска консоль запрашивает специальные драйвера и, в случае их отсутствия, пытается автоматически отправиться за ними на сервер Microsoft при помощи службы Xbox Live. К сожалению, перенести вместе с игрой на новинку сохраненки и дополнительный контент нельзя.

Почему бы еще разок не потратить часок-другой на общение с Ninja Gaiden: Black?

Покой им только снится



До 2017 года на его супергеройскую голову приключений найдется выше крыши

Activision продлила действующее лицензионное соглашение с Marvel Enterprises. По его условиям компания имеет право до 2017 года издавать игры, сюжеты которых основываются на комиксах о приключениях Человека-паука и команды X-Men. Стоит напомнить, что старый контракт предусматривал окончание взаимных обязательств в 2009 году. Американскому издательству очень сильно нравится выпускать продукцию с героями Marvel в главных ролях. Совокупный тираж игр, в чьих названиях красуются словосочетания Spider-Man и X-Men, перевалил за отметку в 25 млн. экземпляров, что принесло более $100 млн. чистой прибыли. Вот и решили руководители перенести дату прекращения взаимовыгодного партнерства и при этом не забыли внести в пункт “Особые условия” возможность дальнейшей пролонгации договора. По неофициальным данным, сделка обошлась Activision в $50 млн.

Октябрьские лидеры

NPD Funworld опубликовала итоги продажи видеоигр за октябрь. Общая сумма вырученных средств составила $365 млн. Если сравнивать с аналогичными показателями за прошлый год, то нынешнее значение упало на 24%, но при этом не

Ради первого места в чарте продаж крутой спецназовец в панамке не пожалеет никого



стоит забывать, что 12 месяцев назад по всему миру прогремела Grand Theft Auto: San Andreas. Если проводить подведение итогов без учета хита от Rockstar Games, то снижение уровня продаж составило лишь 4%. Из десяти самых популярных октябрьских игр восемь вышли на PlayStation 2, самыми кассовыми среди них оказались SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, NBA Live 06, Madden NFL 06 и Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi. Третье место в общем списке занял Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PlayStation Portable), а на шестом расположился Pokemon XD: Gale of Darkness (GameBoy Advance). По мнению аналитиков, высокие предрождественские продажи в ноябре и декабре позволят побить прошлогодние результаты.

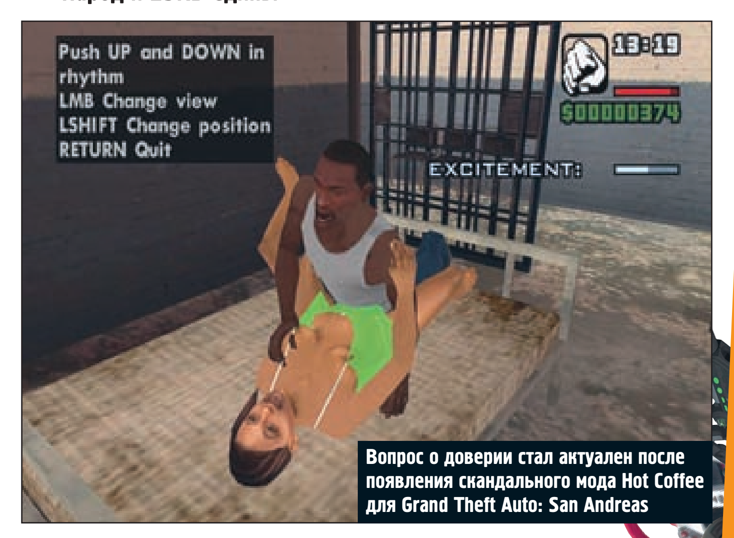
Есть первый FPS на Revolution



Разработчики в нижнем ряду наглядно показывают, как будут валяться убитые монстры в их творении

Ответственное за создание Beyond Good & Evil канадское отделение Ubisoft Entertainment приступило к созданию некоего загадочного шутера от первого лица для приставки Revolution. На данный момент о проекте известно самую малость. Во-первых, по своему стилю он будет напоминать первый Doom, то есть геймплей строится по принципу “убей их всех”. Во-вторых, управление игры собирается использовать все фичи необычного контроллера приставки нового поколения. В-третьих, руководством разработки занимается Мишель Ансель. Ориентировочная дата выхода назначена на конец 2006 - начало 2007 года.

Народ и ESRB едины



Вопрос о доверии стал актуален после появления скандального мода Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas

В целях защиты от многочисленных необоснованных нападок со стороны политиков (в народе этот процесс называется “доказать, что ты не верблюд”), присваивающая рейтинги играм организация ESRB провела опрос среди общественности. Подавляющее большинство первых попавшихся на улице родителей (если быть точнее, то 82% респондентов) высказали цензорам доверие и полностью одобрили нынешнюю градацию электронных развлечений по системе ESRB. Опрос мам и пап выглядел следующим образом: 400 человек по очереди отводили в специальный зал, в котором показывали подборку моментов из разных игр, а потом у них спрашивали: будь их воля, какое бы ограничение они бы наложили на только что увиденную игру. После получения ответа оглашался реальный рейтинг. Самое забавное состоит в том, что 5% испытуемых заявили, что нынешняя система ограничений слишком жестокая и ее следует смягчить.

Свободный полет



Создатель популярных игровых сериалов Super Smash Bros., Kirby и проекта Meteos Масахиро Сакурай подался из стана Nintendo на вольные хлеба. В ближайшем будущем известный дизайнер планирует основать свою компанию и заняться разработкой новой части Super Smash Bros. для Revolution.

В жизни многих разработчиков наступает момент, когда дальше надо идти одному. Масахиро Сакурай не стал исключением

Человечный Линк

Дабы скрасить тоскливое ожидание перенесенного на первый квартал 2006 года релиза Legend of Zelda: Twilight Princess, разработчики поведали о парочке свежих фич. Теперь анимация Линка рисуется не только вручную, но и создается при помощи последнего поколения технологии Motion Capture. Оказывается, изначально сотрудники Nintendo придерживали несколько фишек специально для The Legend of Zelda: Revolution (рабочее название), но потом было принято решение включить их в более ранний продукт для GameCube. Еще одна новость касается продолжительности игры. На прохождение Twilight Princess уйдет куда больше времени, чем на The Wind Waker, Ocarina of Time, Four Swords Adventures и все предыдущие части для Nintendo 64 - на все про все потребуется около 100 часов.

Боевые танцы Линка стали еще реалистичнее

Нескончаемая борьба жизни и смерти

После выхода на Xbox 360 слегка подзадержавшейся Dead or Alive 4 Tecmo не планирует оставлять в покое раскрученную файтинговую колею. Следующими играми компании станут Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 2 и Dead or Alive: Code



РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Blu-ray наносит сокрушающий удар

В противостоянии двух форматов Blue-ray и HD-DVD наметился коренной перелом. Компания The Blu-Ray Disc Group заявила, что устройство для считывания дисков будет поддерживать технологию Mandatory managed content. Это означает, что любой обладатель PlayStation 3 сможет сделать резервную копию понравившейся программы, в том числе и игры. На фоне скудных технических возможностей HD-DVD формат Blue-ray выглядит намного привлекательнее.



Пора постепенно привыкать к тому, что вторая половина наступившего года пройдет под знаком 25 и 50 гигабайтных дисков

КОРОЧЕ...

Огнедышащая RPG



Хиноробу Сакагути знает толк в классических японских RPG

Некогда стоявший у истоков зарождения сериала Final Fantasy, глава независимой компании Mistwalker Хиноробу Сакагути занимается созданием нового проекта. Называется он Blue Dragon, жанровая принадлежность - JRPG, платформа - Xbox 360.

Xbox 360? А почему бы и нет

Президент Square Enix Еити Вада заявил, что компания задумывается над переходом новых частей Final Fantasy и Dragon Quest не только на PlayStation 3, но и на Xbox 360. Определенность появится ближе к дате проведения выставки E3 2006.

Растем потихонечку



Rockstar Games намерена расширить владения и собирается открыть в центре Лондона новое игровое подразделение.

Размеры футбольных стадионов отдыхают

На грядущей выставке Consumer Electronic Show 2006 Sony займет 12 тысяч квадратных метров. Помимо различных "железячных" новинок, будут представлены игры для PlayStation 3. Смотрины пройдут с 5 по 8 января в Лас-Вегасе.



Ать-два, правой. Выше оголяем ножку!

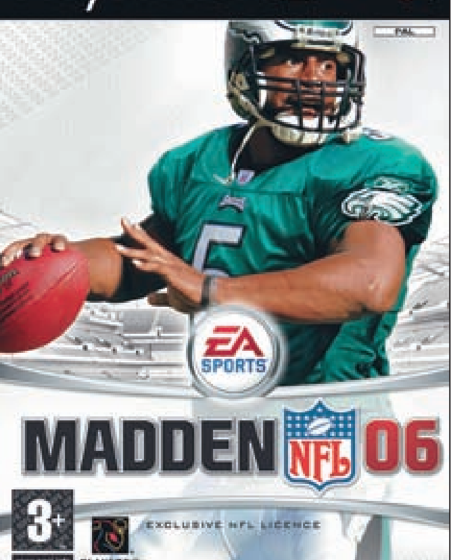
Cronus. А еще в планах Tecmo числится некая секретная разработка под кодовым именем Project Progressive.

Травмоопасная игра

Похоже, участие звезд американского футбола в рекламной кампании сериала Madden NFL приносит неудачу. В последнее время наметилась печальная закономерность: стоит очередному плечистому спортсмену в защитной амуниции засветиться на обложке симулятора от Electronic Arts, как через некоторое время он получает тяжелейшую травму. В этом году судьба-злодейка не обошла стороной футболиста Philadelphia Eagles Донавана МакНабба, красовавшегося на коробке с Madden NFL 06.

Злой рок или случайное стечение обстоятельств? Такими темпами обложка Madden NFL 07 окажется пустой





Wi-Fi Connection: перегрузка

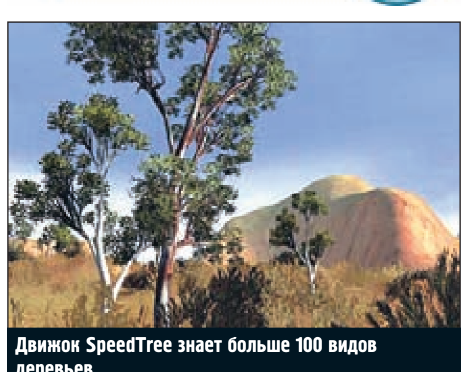


Число людей, желающих прокатиться с друзьями на картинге, превышает количество предложений от службы Nintendo Wi-Fi Connection

У Nintendo появился повод как для радости, так и для грусти. Сетевая служба Nintendo Wi-Fi Connection в последнее время испытывает бешеную перегрузку серверов. С одной стороны, это грустная новость, демонстрирующая неготовность компании к наплыву клиентов. С другой - замечательная весть, подтверждающая высокую популярность сетевых игр среди обладателей карманной приставки Nintendo DS. Наибольшим спросом пользуются Mario Kart DS и Tony Hawk's American SK8Land.

Когда деревья станут большими





Движок SpeedTree знает больше 100 видов деревьев

Специальный движок SpeedTree будет интегрирован в железную начинку PlayStation 3. Sony Computer Entertainment уже подписала соответствующее соглашение с Interactive Data Visualization. Приобретение позволит рисовать в режиме реального времени множество деревьев и иных видов растительности. Любая компания может приобрести SpeedTree по цене $9995.

PlayStation 4 и думы о ней

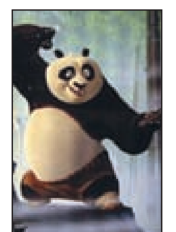
PlayStation 3 еще долго не появится на прилавках магазинов, а глава Sony Computer Entertainment Кен Кутараги


Кен Кутараги предпочитает смотреть далеко вперед

уже рассуждает о перспективах четвертой “Соньки”. Если все сложится удачно, то приставка появится в продаже в 2011-2012 годах. Ежели темпы роста технологий окажутся более медленными, чем их прогнозирует аналитический отдел японского гиганта, то премьера состоится в 2015 году.

Мультяшная братва

Activision заключила долгосрочное соглашение с компанией DreamWorks Animation SKG. По его условиям, издательство прикупило за пока что не оглашенную сумму право выпускать игры по мотивам грядущих трехмерных мультиков киностудии. В очередь выстроились “Пчелиный фильм” (Bee Movie), “Кунг-фу панда” (Kung Fu Panda), “Как приручить дракона” (How to Train Your Dragon), не получившие имя в российском прокате Rex Havoc и третий “Шрек”. Кстати, последний обещает появиться на экранах кинотеатров летом 2007 года. Все продукты без исключения будут ориентированы на приставки нового поколения. Предыдущие игры Activision по мотивам мультфильмов от DreamWorks Animation SKG разошлись по миру суммарным тиражом свыше 10 млн. экземпляров. Особо преуспели Shark Tale, Shrek 2 и Madagascar.


Роль гладкошерстного мастера восточных единоборств озвучит актер Джек Блэк

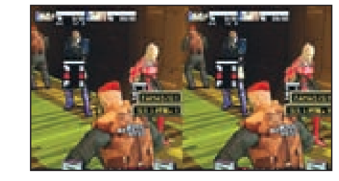
Игра-загадка

В своем интернет-дневнике один из дизайнеров студии Хидео Кодзимы написал, что команда разработчиков приступила к созданию некой новой, пока что не анонсированной игры для PlayStation Portable. Продюсированием и руководством безымянного проекта займется идейный вдохновитель Metal Gear Ac!d 2 Синта Нодзири. Не исключено, что загадочной игрой является совместный проект Хидео Кодзимы и автора серии графических новелл “Город грехов” Фрэнка Миллера, о котором мы рассказывали в прошлом выпуске новостей.

Дети шпиона Солида Снейка 3D



В Metal Gear Ac!d 2 для PlayStation Portable войдет специальный трехмерный видеоролик из Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Для просмотра объемного изображения потребуются одевающиеся на PSP очки Sol!d Eye Tobidac!d (они же Solid Eye), которые будут поставляться в комплекте с игрой.



Неусыпное око контроля

Вслед за Microsoft и Sony компания Nintendo объявила о том, что собирается внедрить в приставку нового поколения Revolution функцию parental lock. Родительский контроль будет базироваться на трех рейтингах организации ESRB: “E” - для всех, “T” - для подростков и “M” - для совершеннолетних. В числе предложенных Nintendo вариантов отсутствует предназначенный только для взрослых “AO”. Видимо, крайне жестокие игры никогда не появятся на Revolution. Это первый случай, когда производитель привязывает работу приставки к рейтингам ESRB, что автоматически исключает возможность запуска ребенком ненадлежащего контента. В отличие от родителей и продавцов магазина, электронные мозги Revolution не обманешь.

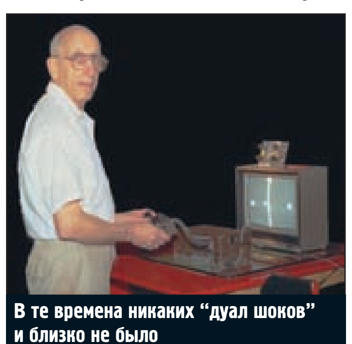

Каким бы не был революционным геймпад, с его помощью запретов не обойти

Вам письмо из “Парижу”

Во Франции в продаже появились специальные почтовые марки с изображениями главных героев самых знаменитых игр. В число лучших из лучших вошли вечно веселый водопроводчик Марио, Линк из Legend of Zelda, Pac-Man, Персидский принц, Лара Крофт, Donkey Kong, персонажи из The Sims 2 и милый дракончик из Spyro the Dragon. Комплект из десяти марок стоит всего лишь 2.65 евро.

Облизывать такие марки куда приятнее, чем обычные

Награда нашла своего героя


В те времена никаких “дуал шоков” и близко не было

Президент США Джордж Буш на ежегодном вручении награды National Medal of Technology поздравил с победой создателя самой первой домашней приставки Magnavox Odyssey Ральфа Байера. Небольшая историческая справка: Ральф взялся за разработку консоли в августе 1966 года, первый прототип появился в 1968-м, в широкую продажу усовершенствованный вариант поступил только в 1972 году. Единственной игрой на Magnavox Odyssey был легендарный Pong. За время научной деятельности Байер оформил на свое имя более 50 патентов, которые так или иначе связаны с индустрией электронных развлечений.

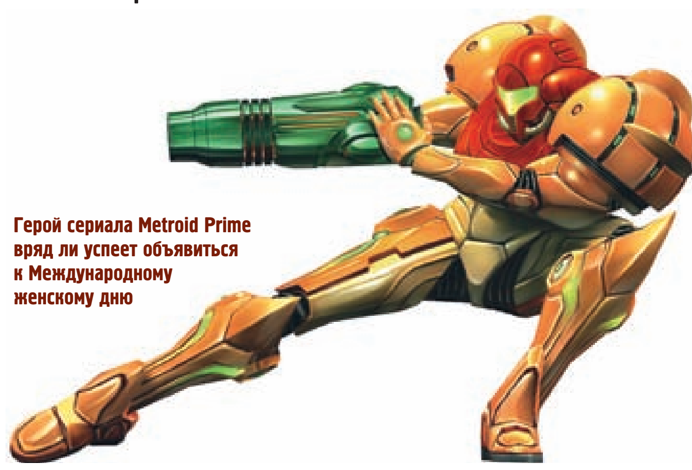
Вместе весело шагать по просторам



Образованный год назад Sega Sammy Holding обнародовал итоги завершившегося 30 сентября первого финансового полугодия. Похоже, слияние пошло обеим компаниям на пользу. Объем продаж составил $2 млрд. Чистая прибыль - $210 млн., что на 25% превы-

шает показатель за аналогичный период прошлого года. К концу финансового года (31 марта 2006) руководство планирует нарастить объем продаж до отметки в $4.8 млрд. и извлечь $470 млн. прибыли.

Фальстарт?



Герой сериала Metroid Prime вряд ли успеет объявиться к Международному женскому дню

Один из крупнейших онлайновых магазинов GameStop не стал дожидаться официального анонса игр для Revolution и стал самостоятельно принимать предварительные заказы по пяти следующим позициям: The Legend of Zelda: Revolution, Metroid Prime 3, Final Fantasy: Crystal Chronicles Revolution, Mario Revolution и Super Smash Brothers: Revolution. Напротив каждого проекта стоит одна и та же дата релиза - 1 марта 2006 года. В столь скорый выход приставки нового поколения от Nintendo верится с превеликим трудом.

Чего только не сделаешь ради жизни



Кто писал Кодзиме письма с угрозами?! Ну-ка, немедленно открывайте дверь!

Хидео Кодзима продолжает регулярно радовать почитателей сериала Metal Gears Solid свежей информацией об особенностях четвертой части. Называется она Guns of the Patriots. Состарившийся Солид Снейк окажется между двумя враждующими лагерями. В одной из миссий ему предстоит пробраться из стана стороны "А" в расположение стороны "Б". Дабы не вызвать лишнего шума, Солиду лучше всего остаться незамеченным. Если все-таки поднимется пальба и седовласый Снейк убьет бросившегося в атаку солдата из рядов сил "А", то он автоматически станет заклятым врагом этой стороны. Ежели сражение не ограничится только одним трупом, то главный герой сможет автоматически рассчитывать на братскую помощь военных из "Б". А еще Хидео на полном серьезе поведал, что взяться за Metal Gear Solid 4 его заставили свихнувшиеся фанаты, регулярно присылавшие на его электронный адрес письма с угрозами. В некоторых сообщениях особо продвинутые поклонники в случае отказа Хидео участвовать в работе над четвертой частью даже обещали его убить.

Б.Г. собирается сражаться до победного конца

На следующий день после старта продаж Xbox 360 на территории США глава Microsoft Билл Гейтс заявил, что независимо от того, хороших или плохих результатов добьется только что вышедшая приставка нового поколения, его корпорация будет и дальше усиливать свои позиции на рынке консолей. Таким образом, один из самых богатых людей в мире развеял слухи о том, что в случае неудачи Microsoft откажется от дальнейшего производства приставок.

Финальный отчет



Через несколько часов все будет готово к началу, а пока идет сборка декораций

В преддверии запуска Xbox 360 Microsoft провела заключительное PR-мероприятие с помпезным названием Zero Hour. Корпорация арендовала один из самых больших в мире ангаров Plant-42 в Палмдейл, что в пустыне Мохаве, и пригласила туда свыше трех тысяч гостей из числа игровых журналистов, разношерстных музыкальных звезд и популярных в молодежной среде голливудских актеров под предводительством Элайджи Вуда. К приходу всей этой братии огромное помещение разукрасили преимущественно в зеленый цвет, снабдили первоклассным освещением и расставили по периметру будки EB Games, в которых можно было затовариться экземпляром виновника торжества. Вместе с уже готовыми к старту приставки продуктами собравшейся публике демонстрировали демо-версии еще не вышедших игр. Особое внимание зрителей привлек Gears of War - перспективный футуристический FPS от компании Epic Games. Гости могли воспользоваться опцией "халявный выпивон-закусон" (ничего крепче пива не употреблялось), услугами бесплатного массажиста или же отправиться в кабинку местного тату-салона. В общем, развлечений хватило даже для тех, кто столкнулся с видеоиграми первый раз в жизни.

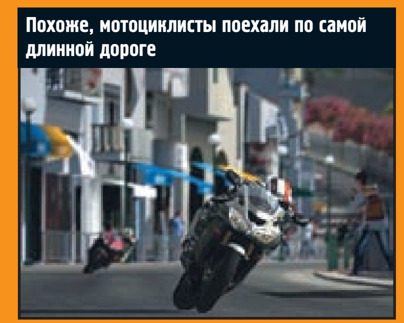
Xbox 360 на бочку!

Со стартом Xbox 360 на территории США связано несколько забавных новостей. Следует признать, что огромная команда Microsoft неплохо подготовила почву. Приставки нового поколения поступили во все крупные американские магазины в полночь на 22 ноября. По данным аналитического агентства Bloomberg, со складов в точки розничной торговли было доставлено от 500 до 700 тысяч экземпляров. Несмотря на заявление о том, что Xbox 360 хватит на всех, в некоторых местах взбудораженные геймеры стали занимать очередь еще в ночь на понедельник (премьера прошла во вторник). В Нью-Йорке в ожидании так называемого часа "Икс" с утра пораньше перед входом в один из крупных магазинов столпилось свыше 200 человек. Особо ушлый предприниматель из народа умудрился продать свое место в начале

НЕОТЛОЖКА

Опять? Не опять, а снова

Создатели сериала Grand Turismo объявили об очередном переносе даты выхода перспективного мотосимулятора Tourist Trophy: The Real Ridding Simulator. Японский релиз сместился с декабря 2005 года на 2 февраля 2006-го. Еще труднее ответить на вопрос о том, когда игра появится за пределами островов. В качестве ориентира намечена середина 2006 года.



Похоже, мотоциклисты поехали по самой длинной дороге



Украл, выпил, поиграл на Xbox 360 - в тюрьму. Романтика!

очереди за $950. Причем этот случай не единственный. В других городах США ребятки “толкали” места по $800. Любопытно, писали ли жители самой демократичной страны мира номерки на ладонях, как это делали советские граждане, стоя в очередях за колбасой и курами?

Там, где предложение не успевает погасить спрос, процветает спекуляция. Особо умные дельцы купили в магазине 10 консолей по $400, загрузили их в свою машину и тут же занялись их перепродажей, но уже по цене $700 за штуку. В новостном выпуске CNN сообщалось о том, что около стен Wal-Mart Supercenter сцепилось около сотни геймеров. Драка произошла из-за того, что простоявшим в очереди больше 12 часов жаждущим купить Xbox 360 людям менеджеры магазина объявили, что на всех завезенных приставок не хватит. Задние ряды ринулись напролом и повалили на землю несколько стоящих впереди человек. Возмущенную толпу смогли усмирить после того, как на месте происшествия появилась дюжина полицейских.

Далеко не у всех игроков, ждавших выхода Xbox 360, в день премьеры приставки нового поколения оказались деньги на ее покупку. Неизвестный молодой человек решил вспомнить из учения ленинизма-коммунизма словосочетание “экспроприация экспроприатора” и направился в один из магазинов сети EB Games в городе Стаффорд (штат Виргиния). Грабитель направил оружие в сторону продавца, потребовал немедленно отдать две упакованные в фирменные пакеты Xbox 360, после чего, как принято говорить в милицейских сводках, скрылся в неизвестном направлении. Вызванная работниками магазина полиция задержала преступника через несколько минут по пути домой и, что самое интересное, не оставила вещдоки себе, а вернула их на прилавок.

Так ему и надо!

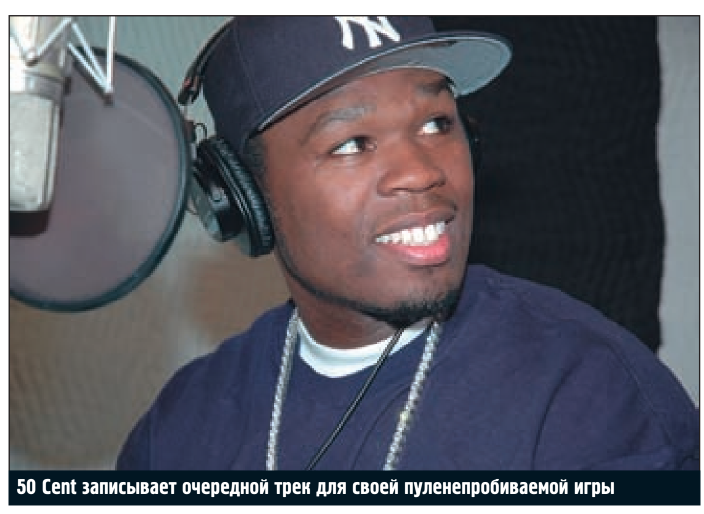


Похоже, сделавший себе имя на громких скандалах вокруг игр Джек Томпсон довыпендривался. Защищающие интересы Rockstar Games адвокаты предоставили судье Джеймсу Муру несколько статей, в которых чересчур рьяный ненавистник насилия крайне резко и в некорректной форме высказывался о деятельности британской компании. Изучив предоставленные материалы, судья обвинил Томпсона в том, что он превращает процессуальное разбирательство в цирк и пригрозил лишить его адвокатской лицензии в Алабаме. Джек тут же почувствовал запах керосина и вышел из числа обвинителей по делу об убийстве трех полицейских, которых застрелил якобы чересчур буйный геймер, наигравшийся в Grand Theft Auto. Несмотря на столь хитрый ход конем, принципиальный судья подал соответствующее прошение в нужную инстанцию.

Ату, его, ату!

Тому же Джеку Томпсону пора присмотреться к деятельности гражданина Кертиса Джексона, в миру больше известного под рэпперским именем 50 Cent. Дело в том, что Полтинник в одном из своих интервью порекомендовал всем молодым людям приобретать недавно вышедшую игру 50 Cent: Bulletproof. Все бы хорошо, только цензорская организация ESRB присвоила ей жесткий рейтинг “M”, то есть дети, не достигшие возраста 17 лет, не могут купить этот диск. В общем, у всяких организаций и комитетов появился железный повод для обличения Кертиса Джексона в проповедовании экранной жестокости.

Отметим, что на территории Австралии 50 Cent: Bulletproof не смогла получить от Australian Classification Review Board даже самый строгий рейтинг “MA15+” и автоматически попала



50 Cent записывает очередной трек для своей пуленепробиваемой игры

в число запрещенных игр, среди которых числятся Grand Theft Auto: San Andreas, NARC, Manhunt и старичок Carmageddon.

Миллиардом больше, миллиардом меньше...

Специалисты из компании iSuppli исследовали деятельность Microsoft на консольном рынке. Аналитики внимательно изучили железную начинку двух вариантов конфигурации Xbox 360 и пришли к неутешительному для Билла Гейтса выводу, что его корпорация теряет на производстве одной приставки по $126. Расчеты выглядят следующим образом. Официально Xbox 360 с винчестером продается в магазинах по цене $399. На самом деле она обходится Microsoft в $470. Теперь к этой цифре следует прибавить расходы на производство беспроводного геймпада, сетевого кабеля, гарнитуры и тому подобных мелочей. Это удовольствие обходится еще в $55. Суммируем два значения и получаем $525. Вот такая математика. Если верить обещаниям вице-президента Microsoft Питера Мура отгрузить к концу 2006 года в магазины по всему миру 10 млн. консолей нового поколения, то получится совсем уж заоблачная цифра - $1,26 млрд. Ситуацию может спасти успешная продажа игр для Xbox 360, так как баснословные расходы заранее включены в их стоимость. Если все сложится удачно, то Xbox 360 начнет приносить прибыль только с начала 2007 года. Кстати, в отчете iSuppli также сказано, что на производстве одного экземпляра Xbox корпорация также теряла примерно по $125.



Вот так выглядит сущая разорительница

Неравный брак с Xbox 360



Как только слегка поутихли страсти вокруг старта Xbox 360, стали появляться сведения о проблемах с приставкой. Microsoft буквально завалена жалобами на быстрое перегревание консолей и неисправности адаптеров. При отображении картинки появляется непонятная цветная каша, которая исчезает только после выключения телевизора с последующей перезагрузкой системы. Винчестеры норовят зажечь сразу три лампочки, что означает сбой в файловом реестре. Многие магазины неспособны справиться с потоком жалоб, их сотрудникам приходится утешать клиентов тем, что Microsoft обязалась менять бракованные Xbox 360 в течение полугода.

Помеченные печатью насилия

Интернет-ресурс Family Media Guide опубликовал список из десяти самых жестоких игр 2005 года. Девять позиций оставим без комментариев, но, люди добрые, объясните нам, как в десятке очутился Resident Evil 4? Неужто там нецензурной брани, секса и насилия выше крыши? Итак, список:

* Resident Evil 4
* Grand Theft Auto: San Andreas
* God of War
* NARC
* Killer 7
* The Warriors
* 50 Cent: Bulletproof
* Crime Life: Gang Wars
* Condemned: Criminal Origins
* True Crime: New York City.

Этот арт наглядно показывается, что эротичность может хорошо сочетаться с воинственностью

Европейская псарня



Доказано, что большинство покупателей Nintendogs принадлежит к прекрасному полу

В одном из прошлых выпусков новостей мы сообщали, что тираж Nintendogs для приставки Nintendo DS на территории США превысил отметку в 1 млн. экземпляров. На сей раз точно такие же показатели пришли уже из Европы. В начале ноября так и вовсе в среднем за неделю продавалось свыше 100 тыс. копий.

На всех не хватает

Представитель Microsoft отрапортовал, что на день премьеры Xbox 360 корпорация отгрузила на европейский континент свыше 300 тыс. экземпляров приставки. Как выяснилось чуть позже, этой партии хватило лишь на первые дни. Так что контора Билла Гейтса столкнулось с проблемой дефицита своей продукции не только в США.

Осеннее голосование

Организаторы Tokyo Game Show 2005 опубликовали итоги ответов посетителей выставки на вопрос: “Какую приставку нового поколения вы выберете?” 56.1% респондентов отдали предпочтение PlayStation 3, 23% проголосовали за Xbox 360 и лишь 20.9% выбрали Revolution. Не стоит забывать, что большинство посетителей составляли жители Японии, которым свойственно поддерживать “отечественного” производителя. В свете этого факта нахождение Revolution на последней позиции выглядит еще печальнее. На этом выяснение общественного мнения не закончилось. На вопрос “Какую из ныне существующих приставок вы купите в ближайшее время?” были получены следующие ответы: 35.7% жаждут приобрести

Среди карманных консолей наметился явный лидер



PlayStation Portable, 13.7% выделили Nintendo DS, а 9.7% сделали ставку на GameBoy Micro. Оставшиеся проценты распределились между PlayStation 2, GameCube и Xbox.

День победы Revolution?



Срочно включите телевизор, там показывают вручение “Оскара” Nintendo

Руководство Nintendo обнародовало дату презентации Revolution. Приставку нового поколения покажут 9 мая 2006 года в громадном кинотеатре Kodak Theater (тот самый, где проходит церемония вручения премии “Оскар”). Помимо консоли, будут продемонстрированы и несколько продуктов для нее. Точный список игр неизвестен, но почти со стопроцентной уверенностью можно утверждать, что среди них найдется место новым частям Mario и Zelda.

Зелье от Square Enix

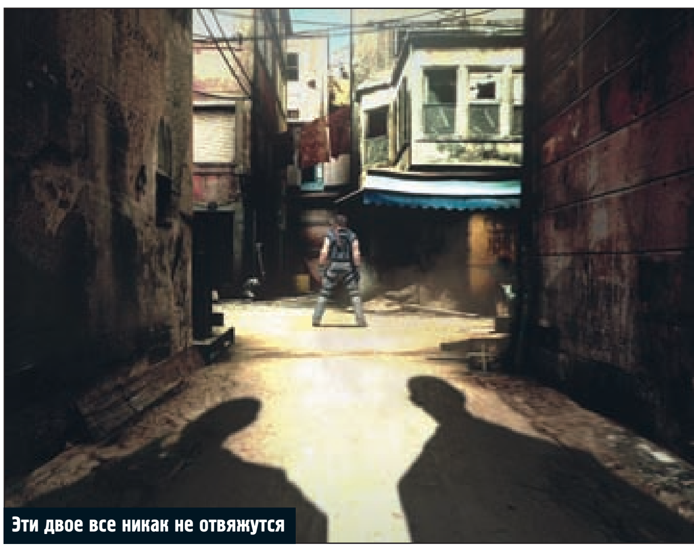
Сейчас уже никого не удивишь выпуском кроссовок, футболок, фигурок с персонажами, специальных геймпадов и прочих мелочей с символикой популярной игры. Square Enix проявила фантазию и к старту Final Fantasy XII в марте 2006 года вместе с компанией Suntory (кстати, известная японская контора, ее еще рекламировал печальный герой Билла Мюррэя в фильме Софии Копполы “Трудно-

Отведайте-ка и вы из наших бутылочек



сти перевода") готовится разлить по синеньким бутылочкам безалкогольный напиток под названием Potion. Поговаривают, что по вкусу он будет напоминать классический японский травяной чай.

Мультиплатформенный Resident Evil 5


Эти двое все никак не отвяжутся

Глава отдела разработок и научно-исследовательского подразделения Capcom Кэйдзи Инафунэ заявил, что Resident Evil 5 станет первым в истории сериала мультиплатформенным проектом. Помимо базовой версии для Xbox 360, полным ходом идет подготовка релиза игры на PlayStation 3. А еще Кэйдзи намекнул, что в Resident Evil 5 появится онлайновый режим.

Собери свою коллекцию

Компания Namco выпустила несколько крохотных настольных фигурок персонажей из Tekken 5. К каждому бойцу прилагается набор различных аксессуаров (маски, повязки, наушники, очки, шарфики и так далее). Одна фигурка стоит 630 иен, в переводе на зеленую валюту получится порядка $5.


Особенно круто выглядит бутылка "Советского шампанского" за спиной Хэйхати

"Мы за рекорды поднимем тосты"

Число проданных по всему миру экземпляров PlayStation 2 наконец-то перевалило за рекордную отметку в 100 млн. 40.65 млн. разошлись в США, 37.1 млн. достались европейцам, а 22.2 млн. осели в странах Азии. Первой PlayStation на преодоление стомиллионной планки потребовалось почти девять лет, вторая преодолела рубеж в два раза быстрее.

На корпусе рекордсмена недостает соответствующей медали

Sony держит оборону

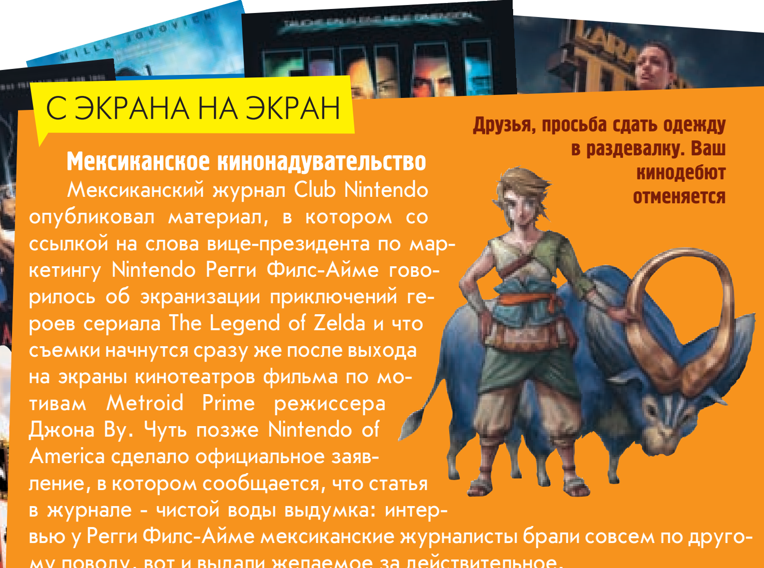
NPD Group провела исследование рынка консолей нового поколения. Было опрошено 15 тысяч человек в возрасте от 13 до 44 лет. Несмотря на то, что Xbox 360 появилась в продаже, 53% решили подождать выхода PlayStation 3 и не спешить делать дорогостоящую покупку. 58% заявили, что после выхода третьей "Соньки" они все равно будут покупать игры для консолей предыдущего поколения, так что "старушек" рано сбрасывать со счетов.


После выхода PlayStation 3 большинство игроков не собираются забрасывать в пыльный угол старый контроллер

Published by "Бешеные коты"

Фирма Mad Catz, которая специализировалась на выпуске аксессуаров для электронных развлечений, решила заняться изданием видеоигр. Дебютным проектом Mad Catz станет тайтл Slugger для платформы Xbox. Игра разработана компанией FarSight и активно использует возможности устройства Gametrak. Последнее, как вы наверняка догадались, создано "Бешеными котами" и представляет собой средство для "жестикуляционного" ввода данных. По сути это аналог EyeToy для PS2.

Если все пройдет гладко, то в дальнейшем Microsoft наделит Mad Catz правом на издание целого ряда игр для оригинальной Xbox. Скорее всего, так и будет, поскольку МС уже имела опыт со-паблишинга проекта Pump It Up: Exceed - игры, продававшейся совместно с танцевальными матами Mad Catz.



С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Мексиканское кинонадувательство

Мексиканский журнал Club Nintendo опубликовал материал, в котором со ссылкой на слова вице-президента по маркетингу Nintendo Регги Филс-Айме говорилось об экранизации приключений героев сериала The Legend of Zelda и что съемки начнутся сразу же после выхода на экраны кинотеатров фильма по мотивам Metroid Prime режиссера Джона Ву. Чуть позже Nintendo of America сделало официальное заявление, в котором сообщается, что статья в журнале - чистой воды выдумка: интервью у Регги Филс-Айме мексиканские журналисты брали совсем по другому поводу, вот и выдали желаемое за действительное.

Друзья, просьба сдать одежду в раздевалку. Ваш кинодебют отменяется

АВТОР
Андрей (mr_ND) ЕВДОКИМОВ

МИСТЕР X ВАШ ВЫХОД!

Ой, полным полна коробушка...
Русская народная песня "Коробейники" на слова Н. Некрасова

Корпорация Microsoft во второй раз попыталась отнять у Sony лидерство на рынке игровых консолей. При запуске первого Xbox четыре года назад Microsoft не удалось пошатнуть лидирующее положение Sony, сейчас пошел новый виток соперничества двух гигантов индустрии. Получилось ли у Microsoft в этот раз?

Консоль Xbox 360 стартовала 22 ноября в США, 2 декабря в Европе и 10 декабря в Японии, то есть Microsoft начала продажи практически одновременно по всему миру.

Таки что мы имеем?

Мы имеем игровую консоль нового поколения Xbox 360 с впечатляющими техническими характеристиками, замечательным дизайном (в отличие от ее предшественника), широчайшими сетевыми возможностями и полным набором различных приятных мелочей. Одновременно с запуском приставки было выпущено порядка двух десятков игр, из них только четыре можно назвать эксклюзивами. Это Perfect Dark Zero, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 3 и Condemned: Criminal Origins. Все остальные - мультиплатформенные игры, но с улучшенной графикой. Так, на Xbox 360 вышли Need For Speed: Most Wanted, Quake 4, Call of Duty 2, Peter Jackson's King Kong, серия 2K Sports, практически вся линейка от EA Sports и некоторые другие игры.



Технические характеристики Xbox 360

Процессор для новой консоли Microsoft разработала фирма IBM на основе чипа Power PC, примененного в компьютерах Macintosh G5 фирмы Apple. Процессор Xbox 360 - трехъядерный, частота каждого ядра - 3.2 ГГц. Это означает, что на одном кристалле находятся три процессора, объединенные общей шиной, плюс общий мегабайтный кэш второго уровня.

Консоль оснащена 512 Мб памяти GDDR3, работающей на частоте 700 МГц. У приставки нет разделения на видео- и системную память. Графический чип Xenos был разработан специально для Xbox 360 компанией ATI, одним из лидеров рынка графических ускорителей. Он работает на частоте 500 МГц, имея на борту 10 Мб быстрой DRAM-памяти. Xenos оснащен 48 параллельными пиксельными конвейерами, обладает унифицированной шейдерной архитектурой и поддерживает все функции DirectX 10. По производительности видеосистема Xbox 360 за счет DRAM-памяти вдвое превосходит такую топовую видеокарту, как GeForce 7800 GTX.



Kameo: Elements of Power. Одна из четырех эксклюзивных игр, поступивших в продажу вместе с Xbox 360



Приставка способна выводить на экран картинку в HDTV-разрешении - это одна из ключевых возможностей консоли. Играть на большом плазменном или ЖК-телевизоре в игры, которые идут в разрешении 1280*768 пикселей или даже 1920*1080 пикселей, - сплошное удовольствие (консоли текущего поколения способны выводить картинку максимум 720*540 пикселей).

Диски читает двенадцатискоростной DVD-привод. А за подключение к широкополосному интернету отвечает стомегабитная сетевая карта.

Выражаясь сухим языком цифр и технических терминов, характеристики приставки следующие:

- производительность процессора - 9 млрд. операций в секунду;
- производительность графического чипа - 500 млн. треугольников в секунду;
- Fill Rate - 16 гигасэмплов в секунду при использовании 4х FSAA;
- шейдерная производительность - 48 млрд. шейдерных операций в секунду;
- скорость передачи данных по системной шине - 22.4 Гб в секунду;
- скорость передачи данных в EDRAM - порядка 256 Гб в секунду;
- общая производительность консоли - 1 терафлоп.

Говоря обычным языком, Xbox 360 - самая мощная игровая консоль на текущий момент, только топовые PC могут тягаться с ней по производительности.

Комплектация

Xbox 360 выпускается в двух вариантах: Core и Premium. Стоимость Core-версии на американском рынке - $299. В комплект приставки входит сама консоль, проводной джойстик, компонентный кабель для подключения к телевизору и бесплатная месячная подписка на Xbox Live Gold. Premium-версия консоли стоит $399. Ее комплектация дополнена жестким диском на 20 гигабайт, беспроводным джойстиком, наушниками с микрофоном, сменной лицевой панелью и HDTV-кабелем для подключения к телевизору. Все аксессуары Premium-комплекта можно приобрести отдельно.

Внешний вид консоли кардинально поменялся по сравнению с предшественником: на смену громадной черной угловатой и неуклюжей коробке пришла изящная белая консоль с плавными ободами и возможностью установки, как в вертикальном, так и в горизонтальном положении.

Нам досталась Core-версия приставки, поэтому о ней и пойдет разговор. На данный момент во всем мире (кроме Японии, о ней чуть позже) наблюдается жесточайший дефицит Xbox 360, наиболее обостренный в США. Даже из тех, кто оформил предварительный заказ еще летом, не все получили приставки. Виной тому - предновогодняя истерия и относительно небольшое количество выпущенных консолей - всего около полутора миллионов штук, - к тому же размазанное по трем регионам (США, Европа и Япония).

В отличие от Sony, Microsoft не отказалась полностью от регионального кодирования игр, предоставив издателям право самим принимать решение по этому вопросу. Поэтому некоторые игры (та же Call of Duty 2) не имеют территориальных ограничений и подходят для консолей любого региона. Другие же (Kameo и Project Gotham Racing 3) запускаются только на Xbox 360 соответствующего региона.

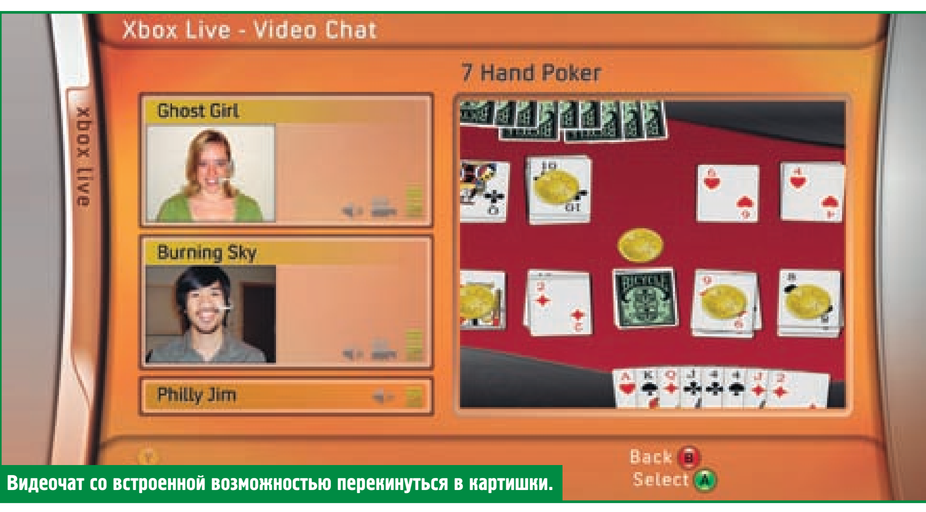
Сейвы, информация о пользователе, эккаунт Xbox Live и скачанный из интернета контент хранятся на жестком диске



Брошюры, которая закрывает Project Gotham Racing 3, в коробке с приставкой не было, это мы в почтовом ящике нашли



Из дополнительных аксессуаров для приставки можно приобрести лицевую панель по своему вкусу. Нам особенно нравится та, которая справа



Видеочат со встроенной возможностью перекинуться в картишки.

консоли или на карте памяти (для Core-версии). На данный момент доступна Memory Card объемом 64 Мб. Ее вполне хватает для хранения сейвов 5-6 игр и одной-двух небольших аркадок из Сети.

Работа и эргономика

Консоль ведет себя тихо, звук вентиляторов (а вы как думали? Мощный Xbox 360 не может не выделять тепло) слышен, но не мешает комфортной игре. По шуму приставка стоит посередине между тихим компьютером и первым Xbox. Блок питания, вследствие повышенного энергопотребления, греется. Поэтому не рекомендуем засовывать его в закрытые невентилируемые пространства. Доступ свежего воздуха ни к самой консоли, ни к блоку питания перекрывать нельзя. Во избежание.

Про внешний вид консоли мы уже говорили, теперь остановимся подробнее на контроллерах. Джойстики для Xbox 360 выпускаются двух видов: проводной и беспроводной. Кроме наличия (или отсутствия) провода, соединяющего джойстик с консолью, они ничем не отличаются. Внешне джойстик похож на контроллер для первой версии Xbox с измененным расположением кнопок. Серьезным нововведением является Guide - большой кругляш в центре джойстика. Эта новая кнопка перевернула все представления о навигации и удобстве пользования консолью. Всего одним нажатием на Guide можно включить-выключить приставку, просмотреть почту, поменять музыку в игре на свои любимые mp3, изменить настройки консоли... И все это - не выходя из игры. Сам джойстик очень удобный и надежно сидит в руке. Создалось впечатление, что эргономически джойстик рассчитан на взрослых. Маленьким детям, скорее всего, будет не очень удобно им пользоваться. В принципе, это понятно, ведь Xbox 360 позиционируется как консоль для игроков в возрасте от 15-17 лет.

О беспроводном джойстике можно сказать все то же, что и о проводном, с одним добавлением: он очень удобен. Ничего не путается на полу и вокруг телевизора. Прием уверенный в радиусе 10-15 метров от консоли. Этого более чем достаточно. К Xbox 360, как и к большинству современных приставок, можно подключить до четырех джойстиков одновременно.

Xbox 360 ЖИВ?

Xbox Live - онлайновая служба, позволяющая не только соревноваться с игроками из любой точки земного шара, но также скачивать дополнительный контент и просматривать новостные каналы. Имеется возможность звукового общения с другими пользователями, причем не только во время игры. Коммуникационные возможности Xbox 360 просто невероятны для домашней консоли. Если работу с электронной почтой можно считать больше опцией "для галочки" (ну, кто сейчас пересядет с компьютера на консоль, чтобы отправить письмо?), то голосовой чат действительно впечатляет.

Есть два типа Xbox Live - Gold и Silver. Gold позволяет играть во все игры по Сети, и предоставляет доступ к большому количеству развлекательного контента. Эта версия платная. Silver-версия Xbox Live бесплатна, но в ней отсутствует возможность играть по Сети.

Нельзя не упомянуть еще одно нововведение в виде Microsoft Gaming Points. В разделе Marketplace Xbox Live на Microsoft Gaming Points можно купить много всяких полезных и не очень вещей - темы для дашборда, различные дополнения к играм, наборы картинок и небольшие загружаемые игры из серии Xbox Live Arcade. Оплату Xbox Live Gold также можно осуществлять с помощью Microsoft Gaming Points, не выходя из дома и без отрыва от общения с приставкой. Сами Microsoft Gaming Points можно купить при помощи кредитки или просто в магазине. Ну, прямо как карточки оплаты сотовых телефонов. Также Marketplace полон всяких бесплатных разностей - от трейлеров новейших фильмов в HD-качестве до музыки, видеоклипов и демо-версий новых игр.

Для пользования Xbox Live требуется широкополосное соединение с интернетом. Подключить Xbox к Сети можно несколькими способами - напрямую через lan-модем, через сетевой хаб или через компьютер. Минимальная скорость подключения - 128 килобит. Владельцы телефонных модемов остались не у дел.

В России можно без особых проблем подключиться к сервису Xbox Live, что мы и сделали. Гонять по Сети в Project Gotham Racing 3, попутно слушая крики заокеанских соперников, - ни с чем не сравнимое удовольствие. То же относится и к шутерам с видом от первого лица. В Call of Duty 2 сетевая игра - очень приятное времяпрепровождение, а голосовая связь открывает новые возможности в командной игре. Для подключения Live достаточно подсоединить Xbox 360 к интернету, и в дашборде выбрать опцию Sign to Xbox Live, после чего остается только следовать инструкциям на экране. Кредитной карточки (как при подключении к Live в прошлой версии консоли) не требуется.

Сервис Live Arcade, доступ к которому дается автоматически при регистрации эккаунта Xbox Live, представляет собой сборник замечательных маленьких игр, от ремейков классических хитов типа Gauntlet, до игр от зубров shareware-индустрии. Очень полезный сервис, надо признаться. Игры, которые есть в Live Arcade, - маленькие, простые и аддиктивные. Поиграть в Bejeweled 2 или Zuma на большом экране очень приятно. Достаточно просто скачать игру с Live Arcade.



Zuma. Каменная жаба плюется цветными шариками. Вы не поверите, но в это можно играть. Более того, от этого невозможно оторваться


[eM] -eNCHANT arM- хоть и на крыльях, а не успела



Обратная совместимость

Для того чтобы насладиться играми от первой версии Xbox на новой консоли потребуется фирменный жесткий диск. Дада, все правильно. Без жесткого диска приставка не сможет запускать игры от старого Xbox. Это обусловлено тем, что обратная совместимость выполнена не на аппаратном уровне (как в PS2), а на программном. Другими словами, игры от первого Xbox запускаются через эмулятор, который хранится на жестком диске. Список поддерживаемых игр на данный момент составляет свыше 200 наименований и постоянно растет. Обновления можно получать как через Xbox Live, так и в оффлайн-режиме. Скачав файлы с сайта www.xbox.com и записав их на CD или DVD, можно установить все нужные обновления с диска. Все игры для первой версии Xbox идут на Xbox 360 в HDTV-разрешении и с FSAA (полноэкранным сглаживанием), все сетевые возможности также сохранены. То есть можно спокойно играть в Halo 2 на Xbox 360 через Xbox Live.



Коммуникации

Приставку можно подключить к домашнему компьютеру. Если ваш PC оснащен операционной системой Windows XP Media Center Edition, то вы сможете проигрывать на своем Xbox 360 видео, музыку и картинки, хранящиеся на компьютере. Если у вас Windows XP SP2, то будут доступны только прослушивание музыки и просмотр картинок. К Xbox 360 по usb-интерфейсу можно подключить практически любое устройство - от mp3-плеера и flash-карточки до usb-винчестера или фотоаппарата.

Xbox 360 способен проигрывать DVD-фильмы. Качество воспроизведения выше среднего, лучше многих недорогих DVD-плееров. На данный момент Xbox 360 способен воспроизводить видео в формате mpeg1, mpeg2 и wmv. Есть возможность проигрывания HD wmv (видео повышенного разрешения).

Проблемы?

Блок питания консоли стал источником большого количества нелицеприятных отзывов. Прежде всего, блок питания большой. Нет, не так. Блок питания БОЛЬШОЙ. Xbox 360 - исключительно энергоемкая вещь. По сравнению со своим предшественником, Xbox 360 потребляет почти в два раза больше энергии. 230 ватт и 4 ампера - не шутка... Как следствие - блок питания греется. Если он будет находиться в невентилируемом пространстве (например, в наглухо закрытой тумбочке), то перегрев и неправильная работа консоли вам обеспечены.



Это ваши проблемы

DVD-привод Xbox 360 обладает одной очень неприятной особенностью: если включенную приставку с работающим диском переместить из горизонтального в вертикальное положение (или наоборот), то царапины на дорогущем диске с игрой обеспечены. Об этом много говорили и писали, но Microsoft отказалась менять испорченные диски, сославшись на то, что об этой особенности упомянуто в инструкции. Взамен поцарапанного диска с любой игрой Microsoft предлагает бесплатную копию своего хита Perfect Dark Zero. Спасибо и на этом.

Лягушонка в коробчонке

Новая консоль от Microsoft - настоящий прорыв в индустрии видеоигр. По техническим возможностям ей не будет равных, пока не поступит в продажу новая приставка от Sony. Запуск новинки оказался омрачен слабой линейкой стартовых игр (всего четыре эксклюзива, которые на статус хитов всех времен и народов не тянут, несмотря на впечатляющее графическое исполнение).

Что касается Японии, то этот фактор практически привел к провалу продаж. Это объясняется тем, что местный рынок видеоигр существенно отличается от европейского и американского. Наибольшей популярностью здесь пользуются JRPG, файтинги и симуляторы знакомств. Ничего из этого списка ко дню запуска консоли в стране самураев, сакуры и саке предложено не было. Файтинг Dead or Alive 4, боевик Ninety-Nine Nights и ролевая игра [eM] -eNCHANT arM- не поспели к началу продаж. Приставке не помогли даже сниженная по сравнению с другими регионами цена Premuim-комплектации (всего $350) и бесплатная бета-версия онлайновой RPG Final Fantasy XI.

В США все имеющиеся в наличии консоли были распроданы в течение нескольких часов, а на интернет-аукционе eBay средняя стоимость Premium-варианта не опускается ниже $1000.

Если вы хотите быть на острие прогресса, вас не пугает заоблачная стоимость Xbox 360 (по официальной цене купить приставку в России невозможно) и небольшая стартовая линейка игр, в которой преобладают спортсимы, FPS и гонки, то тогда приобретайте ее немедленно. Если же вы хотите получить от новой консоли максимум удовольствия, не переплачивая при этом неприличные суммы, то подождите пару-тройку месяцев, пока не улягутся истерия и ажиотаж и не выйдут новые игры. ©

XBOX ЛЮБИТ ТРОИЦУ

АВТОР
Андрей (mr_ND) ЕВДОКИМОВ

А вот и первые три новогодние игрушечки. Прибыли к нам вместе с самим Xbox 360 из далекой буржундии. Все как одна эксклюзивы, характеризуются высокими показателями геймплея и слегка ошеломительным качеством графики.



Жанр	FPS
Издатель	SEGA
Разработчик	Monolith
Сайт	www.condemnedthegame.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.6

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Компании Sega of America и Monolith Productions подготовили к запуску Xbox 360 замечательную игру - Condemned: Criminal Origins. Это мистический хоррор-триллер с видом от первого лица на движке PC игры F.E.A.R.

Сложная и запутанная история приключений агента ФБР Этана Томаса, специализирующегося на отлове серийных маньяков, начинается как стандартный детектив: герой прибывает на место убийства и приступает к расследованию. Обычное, на первый взгляд, преступление оказывается первым звеном в цепочке страшных и непонятных убийств, лавиной накрывших тихий городок. Неожиданные повороты сюжета, предательство, ложные обвинения и неслабая доля мистики и оккультизма - все эти элементы крепко держат у экрана, не давая расслабиться. Плюс непонятные видения главного героя и мистический серийный убийца X, расправляющийся с маньяками теми же способами, которыми они умерщвляли свои жертвы. Очень необычная история, живая и реалистичная, в которую легко поверить. Замечательно выписанные характеры, правильные диалоги, великолепное звуковое оформление, качественная работа сценаристов и замечательно срежиссированные ролики. В эту игру хочется не играть, в ней хочется жить.



Видимость

Monolith Productions, известная подборкой неплохих игр для PC, создала Condemned: Criminal Origins на своем новом движке, возможности которого были прекрасно продемонстрированы в F.E.A.R. Правильное освещение, обилие мелких деталей, фотореалистичные текстуры, множество спецэффектов - все это создает невероятно реальный, цельный и атмосферный мир. От переходов подземки до городской библиотеки и старого заброшенного торгового центра - все уровни выглядят правдоподобно. Замечательная система освещения придает картинке лоск. Один эффект видимого света чего стоит! Представьте, что из разбитого окна бьет столб света, видимый в пыльном воздухе. Персонаж, пересекая поток света, правильно его перекрывает. Выглядит потрясающе. Главный герой - это не рука, летающая в воздухе. Этан имеет тело, а у тела есть тень. И фраза "пугаться собственной тени" - суровая реальность будней агента ФБР. Этан бродит по полутемным заброшенным зданиям, подвалам и коридорам, где не обойтись без фонарика. Нечто подобное было в DOOM 3, но тотальной тьмы, как в игре от id Software, в

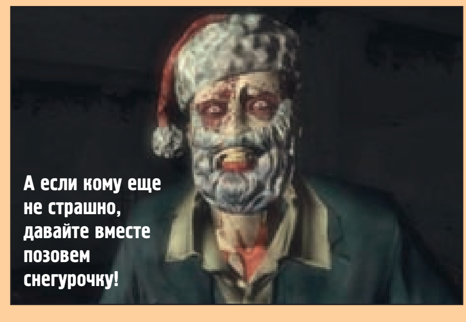
Condemned нет, напротив, мы частенько попадаем в ярко освещенные помещения. При этом следует отметить, реалистичную архитектуру уровней: в игре нет неизвестно откуда взявшихся туннелей и странных коридоров, которые непонятно как оказались в туалете. Похоже, что разработчикам помогали профессиональные архитекторы, которые били по рукам заравшихся левелмейкеров. Единственное, к чему можно придраться, - дизайн персонажей. Он гротескный. Немного странно смотрится подобный герой на фоне практически фотореалистичных уровней. Хотя, в этом тоже есть свой шарм.

Звук

Потрясающий. Замечательно подобранные голоса актеров добавляют атмосферности и правдоподобности. Актеры не просто читают по бумажке текст, нет. Все без исключения персонажи замечательно озвучены, начиная с завалящего бомжа и заканчивая главным героем. Действующие лица не стесняются применять крепкие словечки и виртуозно ругаются на великом и могучем английском языке. Под стать голосам и звуковые эффекты - они просто великолепны. Звук в игре придает уровням жизни. Каждое помещение звучит по-своему, нереальное количество маленьких штришков к общей звуковой картине просто поражает - будь то шум шагов, шорохи, скрип половиц или звуки далекой полицейской сирены, все работает на атмосферу игры, создавая странный, пугающий, но очень реальный мир. Гнетущая, тревожная музыкальная дорожка точно передает настрой игры. Она очень похожа на звуковую дорожку Resident Evil, такая же напряженная, пугающая музыка.

Арматура - холодная игрушка

Геймплей Condemned довольно необычен. Огнестрельное оружие - большая редкость, а боеприпасы - так и вовсе на вес золота. Найти помповое ружье с тремя патронами - счастье. Основное орудие - кусок трубы или арматуры. Рукопашный бой с применением тупых тяжелых предметов - наиболее частый способ общения с отрицательными персонажами. В качестве оружия можно использовать практически все, что попадется на глаза, - доску от ящика, гаечный ключ, дверцу от металлического шкафчика, пожарный топор. В наличии имеется два типа ударов, плюс удар ногой и блок. Их комбинации выполняются интуитивно. Сама боевка - не тупое вдавливание кнопок (тут требуется верный тайминг и расчет), а блок - не просто кнопка, которую решили задействовать для галочки. Если не уметь пользоваться блоком, то больше 2-3 врагов увидеть в течение игры не удастся - не дадут. Имеется в наличии некое подобие Fatalities - если оглушить врага, то можно его добить несколькими, довольно жестокими способами. Но избиение маньяков в Condemned - отнюдь не главное блюдо. Гордость местного повара - детективная часть. Прибыв на место преступления, мы переходим в режим расследования. У Этана есть куча всевозможных гаджетов, от фотокамеры и инфракрасной лампы для поисков следов крови, до анализаторов ДНК и детектора загазованности. Поиск улик - самая интересная часть игры. По ходу дела идет постоянное общение при помощи мобильного телефона с напарницей Этана и другими персонажами. Реализовано это на манер коммуникатора из MGS, но без отдельного экрана. Просто Этан достает мобильник и набирает номер. По телефону мы обсуждаем собранные улики и получаем море информации об окружающем мире. Condemned просто напичкана всевозможными бонусами и наградами за внимательную и вдумчивую игру. Огромное количество арта, эскизов, видеофрагментов, различные документы, раскрывающие сюжет - все это становится доступным по мере прохождения.


А если кому еще не страшно, давайте вместе позовем снегурочку!

Злоключение

Condemned: Criminal Origins - мрачная, стильная и страшная игра. Довольно необычная, но удобная и интересная механика боевой части, разбавленная гениальными детективными пазлами - забористый коктейль для любителей вдумчивых и, не побоюсь этого слова, интеллектуальных игр. Если вам по вкусу Resident Evil и Silent Hill, но вы устали от бесконечных толп зомби и чокнутых медсестер, - эта игра для вас. Сильная визуальная часть вкупе с замечательным звуковым оформлением и интересным сценарием надолго задержат вас у экрана.

PROJECT GOTHAM RACING 3

Bizarre Creations, создатель великолепных гоночных игр Metropolis Street Racer (для Dreamcast) и Project Gotham Racing 1/2 (Xbox), приготовила к старту новой консоли от Microsoft игрушку Project Gotham Racing 3. Мы опять получили невероятную графику, аддиктивный геймплей, замечательное сочетание аркадного управления с реалистичным (до разумной степени, конечно) поведением автомобилей на дороге и полный набор онлайновых возможностей.

На картинку обращаешь внимание в первую очередь, ведь она, мягко говоря, невероятна. Ни одна гоночная игра на консолях или на компьютере не может сравниться с графическим великолепием PGR3. Невероятно реалистичные текстуры высочайшего разрешения (девелоперы отщелкали свыше 22 тысяч фотографий и отсняли больше 10 часов референсного видео), реалистичное освещение, гигантское количество объектов на трассах, толпы полигональных зрителей, которые живо реагируют на происходящее. Попробуйте въехать



Жанр	Racing
Издатель	Microsoft
Разработчик	Bizarre Creations
Сайт	www.bizarreonline.net

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40
Графика	10 x 0,20
Звук и музыка	8 x 0,10
Реализм	9 x 0,20
Ценность для жанра	8 x 0,10

9.0





в заграждение, и увидите, как зеваки разбегаются в разные стороны от места аварии. Грамотное использование HDR (High Dynamic Range) придает картинке реализма (на PC эффект от использования HDR можно увидеть в дополнительном уровне к Half-Life 2: Lost Coast). Невероятно детализированные модели автомобилей (порядка 80 тысяч полигонов на каждый), красивейший эффект motion blur (размытие в движении), который накладывается на всю картинку, а не на некоторые объекты, как в играх для приставок предыдущего поколения. Реалистичный вид из кабины с динамическими тенями от всех объектов и отражениями на внутренней поверхности стекла… Можно долго распинаться о графических наворотах PGR3. Посмотрите на скриншоты и смиритесь с тем, что перед вами - игровая графика, а не рендеренные ролики. Знаю, это трудно, но придется.

Звук мотора

Со звуком у PGR все замечательно. Каждый автомобиль звучит по-своему, переключение передач и режимы работы двигателя прекрасно прослушиваются (фанаты CMR3, ау! Это для вас!), звуки окружающего мира достоверны. Музыкальная подборка тоже впечатляет - в треклисте PGR3 есть все - от классических произведений Чайковского и Баха до хип-хопа и тяжелой металлической музыки. Плюс возможность проигрывания собственных mp3-коллекций.



Управляемый занос

Геймплей, в принципе, не особо отличается от того, что мы видели в хороших гонках на других платформах. Управление отдает аркадностью, но летать по трассам со сверхзвуковой скоростью, примотав скотчем педаль газа к полу, не получится. Притормаживать в поворотах, аккуратно обходить противника, стараясь не сорваться в занос, нежно и ласково пользоваться тормозами - придется освоить все эти, непривычные для автоаркад моменты, если есть желание выиграть хотя бы одну гонку. Однако, все не так страшно, как может показаться на первый взгляд. По сравнению с тем же Richard Burn's Rally управление сильно упрощено. Привыкание происходит в течение нескольких обучающих заездов. Все машины ведут себя на дороге по-разному. Различия в классе автомобиля и в его характеристиках чувствуются сразу. В PGR3 прописано свыше 80 лицензированных автомобилей от практически всех ведущих производителей (как серийные модели, так и концепты). Тюнинга (для кого-то к радости, для кого-то - к сожалению) нет. Зато есть такая новая фишка, как гаражи. По мере продвижения в карьерном режиме вы покупаете и продаете автомобили, на которых участвуете в чемпионатах. Автомобили хранятся в гаражах, по которым можно побродить, поглазеть на имеющуюся коллекцию тачек. Просто рай для автофетишистов. Photo mode, аналогичный фоторежиму в GT4, выдает картинки, мало отличающиеся по степени реализма от фотографий. Если вам надоело ездить по трассам, которые предлагают разработчики, добро пожаловать в режим Route Creator. Каждый город, в котором находятся трассы, представлен именно городом, с огромным количеством улиц, проспектов и шоссе. Вы сами можете проложить трассу по улицам понравившегося полиса, хоть кольцевую, хоть незамкнутую, после чего прокатиться по ней и даже провести там онлайновую гонку. Изюминка серии PGR, очки (Kudos), дающиеся за стильное вождение и выполнение различных элементов езды типа заносов, идеального прохождения поворотов и т.п., никуда не делись. За определенное количество Kudos открываются бонусные автомобили, даются различные награды. Стимул ездить красиво и стильно - в наличии. К сожалению, трасс, проложенных по городу-герою Москве не завезли. Ну, и ладно. Лондона, Нью-Йорка, Токио, Лас-Вегаса и Нюрбурга вполне достаточно.

Онлайн

Помимо нескольких оффлайновых режимов и возможности создания собственных трасс, в PGR3 имеется режим онлайновой карьеры. Это самая интересная часть игры. Подключившись к Xbox Live, вы можете участвовать в чемпионатах, гонять с друзьями по интернету и все такое. Ведется подробнейшая статистика ваших успехов, в наличии куча рейтингов и чартов. Очень, знаете ли, приятно наблюдать, как твой геймертэг после удачной гонки поднимается на несколько строчек в мировом рейтинге. Возможности Xbox Live используются сполна: во время (да и не только во время) гонки игроки, у которых есть гарнитура, могут обмениваться язвительными репликами, подбадривать отстающих или нести чушь, и все участники гонки их слышат. Непередаваемое ощущение, когда ты обходишь на повороте машину какого-нибудь американца, слушая его ругань по этому поводу.

Еще одна замечательная находка PGR3 - Gotham TV. Если в двух словах, то это возможность наблюдать трансляции гонок, в которых участвуют лучшие гонщики, занимающие верхние строчки мировых рейтингов, в реальном времени. Тому, как гоняют боги PGR3, стоит поучиться. А уж если вы сами участвуете в гонке, которая транслируется по Gotham TV (об этом появляется соответствующее сообщение), то непередаваемые ощущения от игры на глазах у тысяч геймеров со всего мира вам обеспечены.

Финиш

Замечательная игра, с невероятной графикой, качественным геймплеем и интересными онлайновыми опциями. Если вы обладаете новой консолью от Microsoft и вас не тошнит при виде дорогих гоночных автомобилей, то Project Racing 3 просто обязан украсить вашу коллекцию.

PERFECT DARK ZERO



Жанр	FPS
Издатель	Microsoft
Разработчик	RARE
Сайт	www.perfectdarkzero.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	8.2
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Дизайн	8 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	

Компания RARE выпустила на Xbox 360 приквел хита с N64 - Perfect Dark Zero. Если вы помните, то в Perfect Dark мы играли за Джоанну Дарк - эдакую Джеймс Бонд в юбке. Сама Perfect Dark являлась неофициальным сиквелом Golden Eye 64 - лучшего консольного FPS по мнению многих журналистов и простых игроков.





Эй, часовой, улыбнитесь! Вас снимают!

История создания PDZ довольно необычна. Начать с того, что первоначально ее выход планировался на GameCube. Но после того, как Microsoft прикупила RARE, игра перебралась на Xbox. Прошло какое-то время, и PDZ еще раз сменила апартаменты, вольготно расположившись в числе первых жильцов новой Xbox 360.

Сюжет

Он есть. И не более того. Некая история скрепляет уровни воедино, но она настолько невнятна, что на нее абсолютно не хочется обращать внимание. Вы же не задумывались, почему в Quake один уровень сменяется другим, и за что, собственно говоря, мы так не любим наших врагов? Другое дело, что сценаристы RARE наверняка хотели, чтобы PDZ была story-driven... И все же, сюжету PDZ очень далеко до глубины и целостности истории, рассказанной в рассмотренной чуть выше Condemned: Criminal Origins.

Красотища?

Такой необычный путь до покупателя не мог не отразиться на внешнем виде игры. С одной стороны, картинка выглядит просто великолепно - высокодетализированные модели с качественным нормал-маппингом, обилие шейдеров, объемные текстуры, большое количество мелких деталей; с другой - периодически появляющиеся странные низкополигональные модели, мелькающие то тут, то здесь размазанные текстуры... Такое ощущение, что разработчики несколько раз переделывали игру практически с нуля, и не успели все отшлифовать к дате релиза. Несмотря на некоторую неоднородность, игра в целом выглядит великолепно: обилие различных эффектов, детальнейшие модели оружия, очень качественная анимация, великолепный эффект motion blur, оправданное использование HDRI (High Dynamic Range Images). Взгляните на скриншоты и вы поймете, о чем я.

Дамские штучки

По своей сути, PDZ - шутер от первого лица со Stealth-элементами. Это, конечно, не Splinter Cell и не Thief, но поползать на брюхе придется. Разработчикам удалось соблюсти некую грань, не свалившись в пучину однообразия и монотонности: яростные перестрелки на открытых пространствах сменяются разборками в тесных коридорах, вынос врагов "в лоб" чередуется со stealth-участками, пробежки по джунглям переходят в полеты с помощью ракетного ранца, в специально отведенных местах можно покататься на броневике и аппарате на воздушной подушке. Скучать не придется однозначно. Помимо обширного арсенала оружия, Джоанна имеет доступ к большому количеству различных шпионских гаджетов, начиная от устройства для взлома электронных замков, инфракрасных очков или бинокля и заканчивая маленькой летающей радиоуправляемой камерой. Все эти устройства вполне логично применяются в специально отведенных для этого местах. Все виды оружия имеют альтернативный режим, причем необязательно это должен быть ускоренный или скученный выброс пуль, как в других играх. Например, шотган в альтернативном режиме работает как мини-радар, показывающий расположение врагов и соратников, но при этом издает сильный звук, выдавая наше месторасположение.

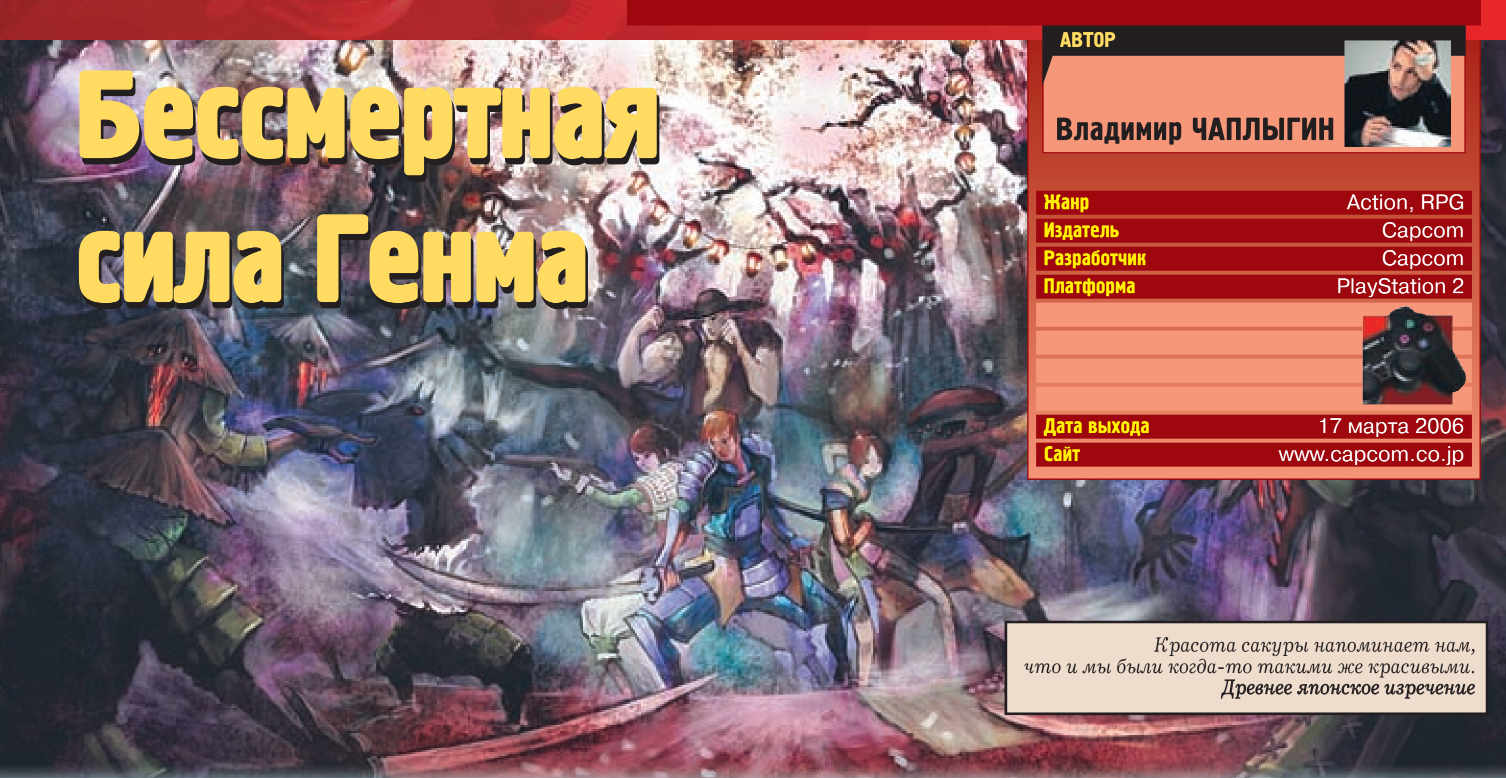
Сетка

Игра имеет несколько сетевых режимов, доступных через Xbox Live. Тут вам и классический deathmatch, и CTF, и командные вариации, есть режим совместного прохождения, когда два игрока на пару проходят уровни одиночной кампании. Не забыт и сплитскрин, на одной консоли могут играть до четырех игроков. Поддерживается голосовое общение. Для командной игры - вещь незаменимая.

Превосходная темень

Немного неоднородная, но увлекательная и не надоедающая смесь яростной пальбы, stealth-элементов, полетов на реактивных ранцах, езды на авто- и водных видах транспорта получилась вполне съедобной. Немногим разработчикам удалось вместить столько разных элементов геймплея в один проект, при этом не загубив его на корню. А великолепное визуальное оформление только добавляет баллов к финальному рейтингу. И плевать на редкие графические ляпы. ©

Бессмертная сила Генма



АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	Action, RPG
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom
Платформа	PlayStation 2
Дата выхода	17 марта 2006
Сайт	www.capcom.co.jp

Красота сакуры напоминает нам, что и мы были когда-то такими же красивыми.
Древнее японское изречение

По заверениям продюсера серии Кэйдзи Инафунэ, Onimusha 3: Demon Siege должна была стать заключительным эпизодом саги о противостоянии отважных самураев и демонов в раздираемой междоусобными войнами Японии. Однако суровые законы бизнеса заставляют принимать совсем другие решения. Зачем отказываться от того, что уже не первый раз приносило стабильную прибыль? Да и фанаты настойчиво требовали сиквела. Так что сценаристы из Capcom нашли лазейку в сюжете (благо их там было полно), а разработчики придумали сразу несколько свежих фишек для внедрения в игровой процесс.

Я тебя научу Родину любить!

1598 год. После окончания событий третьего эпизода прошло примерно полтора десятка лет. Хорошо знакомый фанатам предыдущих частей Саманоскэ сокрушил лорда Ода Нобунага, после чего отправился на заслуженный отдых. Роль спасителя человечества придется примерить на себя некоему воину Кайдзину Но Соки, а в ролях верных оруженосцев выступят еще четыре персонажа. Если быть предельно точным, то это даже не имя нового главного героя, а прозвище, полученное от боевых товарищей за проявленную доблесть и отвагу во время сражений с армией демонов Генма.

Завязка выглядит весьма оригинально - коварный Хидэеси Тоетоми удумал вырубить под корешок всю сакуру в стране. Думаем, нет никакого смысла объяснять на этих страницах, как много значит цветение этого дерева для жителей Японии. В общем, главный символ нации под угрозой. Разумеется, Кайдзину Но Соки воспылал праведным гневом, нацепил доспехи, взял в руки отточенный, как лезвие бритвы, самурайский меч и отправился вместе с верными соратниками (рядом с мужчинами нашлось место девушке Аканэ) в город Киото учить недальновидного законодателя, что такое хорошо, а что такое плохо. Особо продвинутой педагогической науки в те времена не было, так что процесс вразумления превратился в нехилую драку с применением колюще-режущих предметов, различных боевых искусств и направлений магии.



После такого удара спину не восстановит даже высокопрофессиональный массажист

Всеобщая коллективизация самурайских масс

Геймплей затачивается под управление сразу несколькими персонажами (чаще всего действовать придется парами). Данное нововведение заставляет вспомнить другой проект компании Capcom - Resident Evil: Outbreak 1-2. Главный герой отдает подопечным простенькие указания а-ля "следовать за мной", "атаковать", "держать оборону" и так далее. Все они подвешены на крестовину геймпада (для активации фичи надо нажать на Select). За более сложные задания отдуваются специальные кнопки. Например, товарищам можно отдать приказ организовать стремительную совместную атаку с применением специальных способностей. К сожалению, о кооперативном режиме, где каждый геймер курировал какого-то одного воина, пока от разработчиков ни слуху ни духу.

Внедрение партийной системы наложит свой отпечаток не только на управление. Все добытые в сражении очки опыта будут распределяться на всю честную компанию. Впрочем, тотального погружения в жанр RPG нам ждать не следует. Onimusha: Dawn of Dreams - это, прежде всего, action и еще раз action с легкими ролевыми вкраплениями и минимальным количеством заданий на смекалку. По сравнению с головоломками из предыдущих эпизодов, испытания в четвертой части покажутся легкими "домашками" из учебников по математике для школьников младших классов. Многочисленные заграничные фанаты поче-

Оборона садов с цветущей сакурой в самом разгаре



Подарок ко дню рождения

В отличие от релизов для остальных государств, в Стране восходящего солнца игра появится на полках магазинов не 17 марта, а 26 января. Эту дату боссы Capcom выбрали не случайно. Дело в том, что именно в этот день прославленному сериалу Onimusha исполнится пять лет. Ради такого события компания пригласила для участия в проекте Аюми Хамасаки. Популярная японская певица исполнит заглавную композицию под названием Startin, а также споет в финале песню Rainy Day. Кстати, тексты для обоих творений Аюми написала сама. Более подробно с творчеством Хамасаки можно ознакомиться по адресу *www.ayumi-hamasaki.org*.



му-то заранее зачислили это послабление в разряд минусов и в сердцах обозвали реформы разработчиков попыткой приблизиться к концепции Dynasty Warriors 5: побольше открытых пространств (кстати, увеличение размеров уровней - еще одна из заявленных фишек) с максимальным количеством поединков.

Последний парад наступает

Наконец-то произошли изменения в поведении камеры. Если раньше оборудование невидимого оператора подчинялось совершенно неведомым нам законам, то теперь оно полностью передано в распоряжение игрока: для того чтобы изменить угол взгляда, достаточно покрутить правым аналоговым "стиком".

Не беда, что меч раза в два больше своего хозяина, зато рубит хорошо







"Они кулаки сжали, обнажили клинки. Секунду ждали, угрожая сталью..."

Onimusha 3: Demon Siege блистала качественной графикой. Dawn of Dreams строится на улучшенной версии движка предшественницы. Судя по скриншотам, за визуальную составляющую можно не беспокоиться. Похоже, такая картинка - это максимум того, что можно выжать из нынешнего поколения приставок. Если верить заявлениям руководства Capcom, то Onimusha: Dawn of Dreams станет последним представителем сериала для платформы PlayStation 2. Но это не означает, что компания собирается поставить крест на дальнейших самурайских приключениях. В последнее время в стане поклонников активно ходят слухи о старте работ над эпизодом для PlayStation 3.

Самурайский сезон: бархатная революция?

Промежуточные итоги выглядят следующим образом: разработчики не пытаются въехать в девелоперский рай на былых заслугах и активно генерируют свежие идеи, но при этом сохраняют свой фирменный стиль. Взять хотя бы смену временных рамок, а также появление новых персонажей или переход от adventure-составляющей к элементам RPG. К чему приведет такая бархатная революция, пока неизвестно. ©



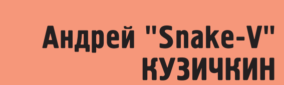
А потом поверженного монстра будут продавать в одном из заведений общепита под видом куриных грудок



Painkiller: Hell Wars

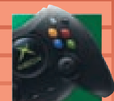


АВТОР





Жанр	FPS
Издатель	DreamCatcher Interactive
Разработчик	People Can Fly
Платформа	Xbox
Дата выхода	24 января 2006
Сайт	www.painkillergame.com



И тяжко согрешил, свершая над ними великое мщение наказаниями яростными...
Книга пророка Иезекиля глава 25, стих 17

Перенос шутеров от первого лица с PC на Xbox - явление вполне обыденное. В том, что потенциальные хиты этого жанра, такие как DOOM 3, появятся на обеих платформах, сомнений, как правило, не возникает. Зато "темные лошадки" (коих вагон и маленькая тележка) от малоизвестных разработчиков, создающих проекты для PC, еще должны доказать, что достойны украсить игровую библиотеку консоли от Microsoft.

Наконец-то владельцы Xbox получили возможность опробовать Half-Life 2 - успешный порт одного из лучших шутеров 2004 года на PC. И вот близится черед Painkiller: Hell Wars, который готовится повторить успех прародителя, заслужившего титул самого "мясного" FPS того же года.

Возвращение к истокам

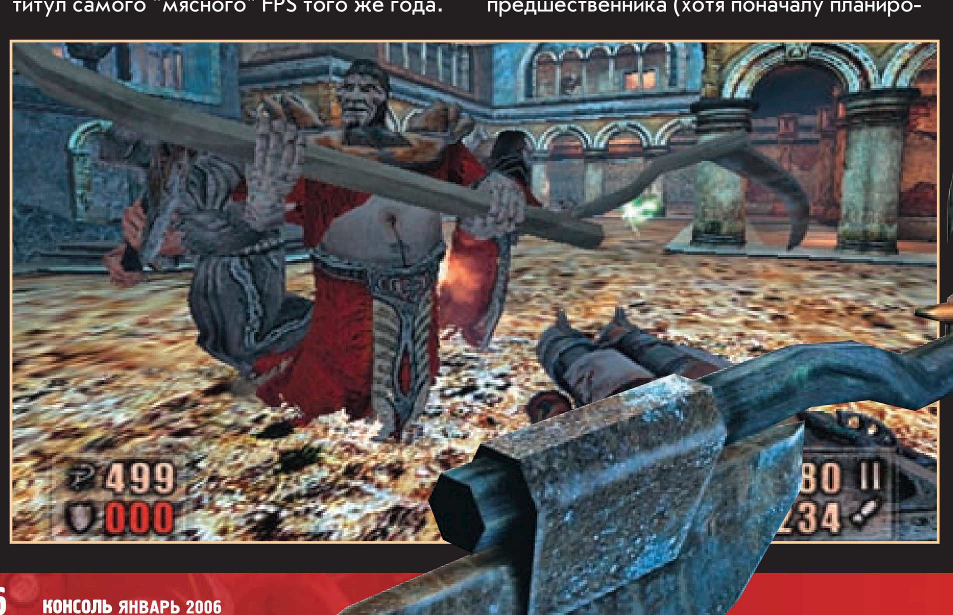
Оригинальный Painkiller предложил любителям FPS чистое, не замутненное условностями модных ныне тактических и стелс элементов, действие. Тупое мочилово, если угодно. Разномастная нечисть нескончаемыми ордами перла на главного героя со всех сторон только для того, чтобы спустя пару секунд грохнуться с отстреленными (в лучшем случае) головами к его ногам. Все, что требовалось от игрока, - хорошая реакция и умение метко стрелять. Эта формула, отлично зарекомендовавшая себя во времена зарождения жанра, была благополучно забыта вплоть до появления великого и ужасного Serious Sam. Однако на фоне Sam'a (а также всех его клонов), с его нарочито аляповатыми модельками монстров и декалитрами нереалистично выглядящей крови, Painkiller выделялся более совершенной графикой и мрачной атмосферой, достойной первых частей Doom.

Как и в случае с Far Cry Instincts, приставочный Painkiller не будет прямым портом предшественника (хотя поначалу планиро-

КАПРИЗНЫЙ ФРЕЙМРЕЙТ



Продвинутой физической моделью P:HW обязана движку Havok 2.0. По заверению разработчиков, команда с самого начала работы старалась оптимизировать игру таким образом, чтобы фреймрейт стабильно держался на отметке 60 кадров в секунду. Ради этого пришлось даже снизить количество врагов, появляющихся на экране одновременно, а также немного уменьшить размеры уровней. Демоверсия исправно подтверждает эти слова, но лишь до тех пор, пока ракета, пущенная в сплоченную группу монстров, на несколько мгновений не превращает игру в слайд-шоу. Если разработчики не устранят эту "маленькую" оплошность до релиза, последствия могут быть самыми плачевными.





Вот это киянка!

ДА НЕ ОПУСТЕЮТ СЕРВЕРА XBOX LIVE!

Многопользовательский режим в оригинальной Painkiller ничем особенным не выделялся. Воспринимался он, скорее, как еще одна строчка в списке фич, не более. Но после того как в дело вмешалась известная киберспортивная организация Cyberathlete Professional League (CPL), положение изменилось кардинально. Подписав соглашение с компанией DreamCatcher Interactive, CPL получила эксклюзивные права на использование мультиплеера Painkiller. В то время как неумолимо сдававшая позиции старушка Quake 3 Arena исключалась из списка дисциплин большинства крупнейших чемпионатов, подвергшийся необходимым модификациям многопользовательский режим Painkiller, напротив, набирал обороты. Вчерашние квакеры отдавали предпочтение именно ему, игнорируя более маститых представителей жанра. И хотя вышедший недавно Quake 4 вновь показал всем, кто в доме хозяин, окрыленные успехом разработчики уделяют мультиплееру грядущей игры самое пристальное внимание.

вался именно таким). P:HW - это компиляция избранных этапов оригинальной игры и ее официального дополнения Painkiller: Battle Out of Hell. Также в проект будет включен сборник мультиплеерных карт от CPL (см. врезку), что гарантирует поддержку службы Xbox Live!.

Предложение, от которого нельзя отказаться

Перетасовка уровней вряд ли сколько-нибудь серьезно отразится на сюжете. Геймеру, как и прежде, отводится роль Дэниэла Гарнера, попавшего после гибели в автокатастрофе в Чистилище и забритого Всевышним на борьбу с вконец распоясавшимися исчадиями ада. Вернее, Дэниэл сам вежливо согласился на предложение Создателя. Куда деваться: пропуск в Рай на дороге не валяется. Вооружившись "Убийцей Боли" (оружием, по эффективности сравнимым с газонокосилкой), он отправляется зачищать адские лужайки.

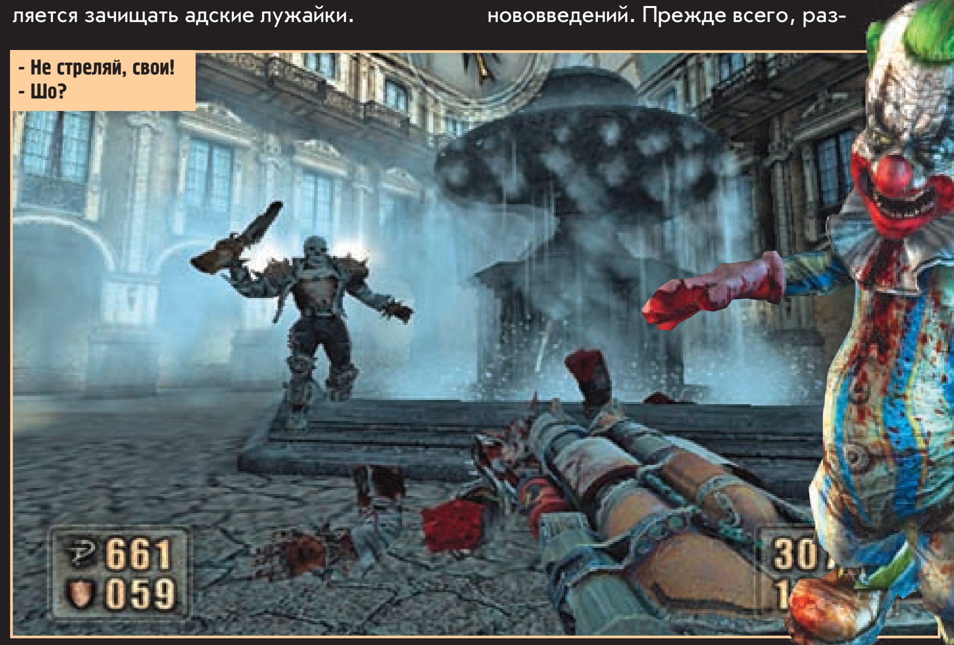
Доступная прессе демоверсия, содержащая три кардинально различающихся по типу местности этапа, подтвердила, что в техническом плане P:HW для Xbox мало в чем уступает оригиналу. Те же открытые пространства городских площадей и узкие коридоры готических замков. Прекрасные эффекты освещения и легионы хорошо детализированных врагов. С местными графическими красотами приставка справляется на ура, будто бы пытаясь убедить нас, что даже с выходом преемника в лице Xbox 360 старую гвардию рано списывать со счетов.

Не подкачали разработчики и с управлением. Halo уже давно доказала, что джойпад консоли может быть практически таким же удобным и функциональным средством контроля, как и тандем клавиатуры с мышью. Демо P:HW лишь в очередной раз это подтверждает.

Конечно, в P:HW не обойдется без нововведений. Прежде всего, разработчики обещают расширить арсенал оружия. Все-таки пять стволов из PC-версии - это слишком мало, несмотря на их альтернативные возможности. Также в игре ожидаются новые виды нежити. Разнообразием монстров Painkiller выгодно отличается от конкурентов.

Раньше процесс отстрела приспешников Сатаны изредка прерывался необходимостью решения головоломок. У геймеров был повод удивиться, ведь концепция спинномозговых шутеров обычно не предусматривает участие в игровом процессе мыслительной функции. Головоломки были представлены в виде огромных боссов. Умирать под градом пуль, как все нормальные монстры, они категорически отказывались, вынуждая геймера напряженно искать уязвимые места, а потом еще долго вырабатывать тактику их поражения. Понятно, что фишку оценили далеко не все, и уже в дополнении боссы превратились в "простых смертных". Точнее - в очень крутых смертных. Что интересно, такой поворот тоже устроил далеко не всех, и теперь перед командой разработчиков стоит сложная задача - по возможности угодить и "нашим", и "вашим".

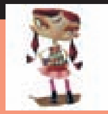
Пока P:HW смотрится как весьма перспективный проект. Но торопиться с выводами не стоит, ведь известны случаи, когда игру, завоевавшую сердца PC-геймеров, в стане консольщиков ждал довольно холодный прием. Правда, в основном, этой участи удостаивались низкокачественные порты от сторонних компаний. В данной же ситуации разработчики сами занимаются переносом своего шедевра на Xbox, а это, согласитесь, вселяет уверенность.



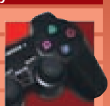
- Не стреляй, свои!
- Шо?

АВТОР

Ольга
КРАПИВЕНКО



Жанр	Survival Horror
Издатель	Sony Computer Entertainment
Разработчик	SCEJ
Платформа	PlayStation 2
Дата выхода	II квартал 2006
Сайт	www.playstation.jp/scej/title/siren2



МИР, ЗАКРЫТЫЙ ДЛЯ НЕПОСВЯЩЕННЫХ

Вряд ли я смогу спокойно уснуть, если подумаю об ужасах, таящихся за внешним покровом нашей жизни во времени и пространстве, о нечестивых чудищах со старых звезд, грезящих в морских глубинах, и об идолопоклонниках, готовых вернуть их в мир, когда очередное землетрясение поднимет на поверхность эти жуткие каменные склепы.
Г. Лавкрафт. "Зов Ктулху"

В последнее время многие разработчики и издатели ориентируются на выпуск коммерческих игр, где основной упор делается на массовость, что в определенной степени подразумевает безликость. Компания SCEJ решила сделать ставку на проекты с "собственным лицом" и выпустить Siren 2 - продолжение неординарного Survival Horror прошлого года.

Таинственный остров

Еще 29 лет назад расположенный неподалеку от берегов Японии остров Ямидзима (Yamijima) был прекрасным местом. Вокруг, насколько видит глаз, к вершинам гор вздымаются густые чащи леса, скрывающие узкие извилистые тропки, пещеры и ниспадающие холодные струи водопадов. В самом центре острова притаился небольшой уединенный городок, окруженный с трех сторон необычайно красивыми скалами. Ямидзима был настоящим оазисом для проживающих здесь людей, но события одной ночи изменили в корне его жизнь, превратив в обитель страха - место проклятых…

Однажды в полночь во время сильного шторма произошел обрыв подводного кабеля, в результате чего жители остались без электричества. Все бы ничего, но одновременно бесследно исчезло население острова. С того момента прошло уже немало лет, однако ключ к разгадке мистических событий той ночи так и не был найден.

Действие игры разворачивается в наши дни. По разным причинам на острове одновременно оказались четырнадцать человек: редактор журнала, занимающийся историей этого клочка суши; слепой писатель-романист со своим преданным псом; гадалка; скрывающийся от полиции вор; двое солдат подразделения Self-Defence Force; молодая девушка и т.д. Каждый из них думал, что здесь ему не грозит опасность. Но ровно в полночь в тишине, окутавшей заброшенный город, зазвучала сирена. Морские волны окрасились в багровый цвет, и из воды вышли темные силуэты, похожие на людей. Но вот только люди ли это?

ЭТО ИГРА ИЛИ ФИЛЬМ?

Одним из главных достоинств Siren 2 является великолепная графика, благодаря которой игра отчасти походит на настоящий мистический триллер. Отметим, что все персонажи имеют реальных прототипов, а 85% сцен анимировано при помощи motion capture. Сами же модели героев отличаются реалистичным отображением лиц и прекрасной мимикой.

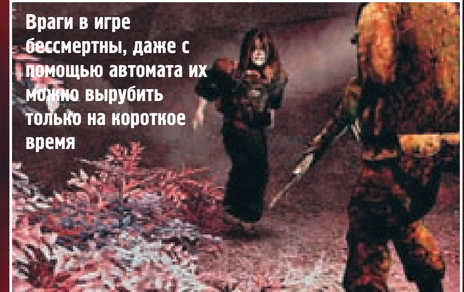
Еще одним интересным моментом является тот факт, что, приступая к работе над проектом, разработчики объездили всю Японию, фотографируя различные пустыри, свалки, развалины старых домов и заброшенные селения. Дело дошло до того, что авторы специально требовали разрешения у местных властей для осмотра некоторых запрещенных к посещению мест. Всего ими было отснято более 30000 фотографий, с которых впоследствии создавались интерьеры и экстерьеры Siren 2.

Люди Тьмы

Помимо нетривиального сюжета, в основу которого положена "мифология", созданная талантливым писателем Говардом Лавкрафтом, и японский фольклор, Siren 2 может похвастаться весьма оригинальным игровым процессом. Для начала отметим, что все главные герои представляют собой обычных людей со своими достоинствами и недостатками. Никто из них, за исключением двоих солдат, не владеет навыками рукопашного боя и плохо умеет обращаться с огнестрельным оружием. Герои с трудом забираются на возвышенности и горные уступы; отвратительно бегают, быстро выдыхаясь и спотыкаясь о каждую кочку; впадают в панику (особенно дети) при встрече



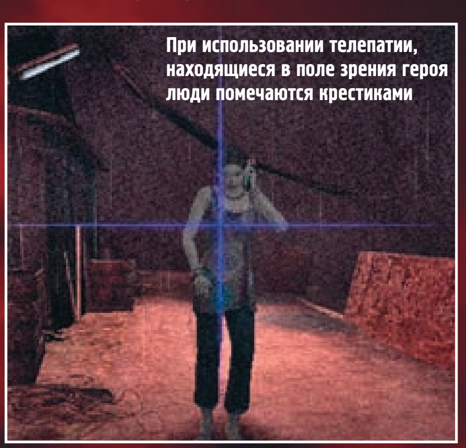

Ой, и снова карусели! Наверняка, Хезер ошивается поблизости


Враги в игре бессмертны, даже с помощью автомата их можно вырубить только на короткое время

лицом к лицу с врагом. И, самое главное, несколько ножевых ранений или выстрел в упор из дробовика смертелен для любого из них.

Условия, в которых предстоит выживать персонажам, максимально приближены к реальности. Например, разработчики исключили из игры средства, с помощью которых можно восстановить здоровье героев (будь то аптечки или целебный можжевеловый веник). Впрочем, такого параметра, как шкала жизни, в Siren 2 тоже нет. Одновременно с этим вы практически лишены оружия, так что можете смело похоронить надежду найти в кустах присыпанный землицей автомат или гранатомет. Ведь в реальной жизни такого не случается, вот и в Siren 2 тоже не будет. Конечно, кое-каким оружием некоторые персонажи наделены изначально, например, писатель в целях безопасности прихватил револьвер, а у солдат есть пистолет и автомат. Но большинству героев все же придется искать и пользоваться в дальнейшем подручными средствами самообороны: молотком, гаечным ключом, обломком трубы и т.д.

Что же касается противников, то, помимо мертвых каннибалов сибито (Shibito), в Siren 2 появятся еще более опасные враги - ямибито (Yamibito). Для читателей, не знакомых с первой частью игры, напомню, что сибито - это люди, которых кровавые воды моря превратили в нежить. В отличие от обычных зомби, у которых напрочь отсутствует разум, сибито обладают кое-каким интеллектом. Они достаточно хорошо умеют бегать, обращаться с холодным и огнестрельным оружием, звать на помощь собратьев и выслеживать жертву. Некоторые сибито носят фонарики - они помогают им в поисках живых. Если если враг заметил вдалеке движение или свет от вашего фонаря, это еще не означает, что он тут же бросится атаковать. Вполне возможно, он предпочтет подойти ближе и убедиться, что вы действительно не мертвец. Согласитесь, достаточно интересный подход, особенно если учесть, что зомби из других игр ничего подобного делать не умеют.


При использовании телепатии, находящиеся в поле зрения героя люди помечаются крестиками

Но вернемся к нашим новым противникам - ямибито. Эти создания, за исключением мертвенно-бледного оттенка кожи, внешне практически ничем не отличаются от обычного человека. Иначе их еще называют Людьми Тьмы. Ямибито обладают высокоразвитым интеллектом, большой физической силой, стойкостью к повреждениям и экстраординарными способностями. Фактически их единственное слабое место - это боязнь красного света.

Учитывая физическую слабость главных героев и весьма ограниченный арсенал, можно сделать вывод, что скрытность станет вашей основной тактикой. Хотите остаться в живых - не ходите долго с включенным фонарем, иначе вас заметят. Передвигайтесь медленно и тихо. И, самое главное, используйте телепатию.

Неизвестно, каким образом попавшие на остров люди приобрели телепатические способности (Sightjack), - изначально они были присущи только ямибито. Однако использование телепатии для них - единственный шанс остаться в живых. В Siren 2 герои могут "смотреть глазами" не только врагов и живых людей, но и находящихся поблизости животных и птиц. Таким образом игрок сможет получить информацию не только о том, насколько опасно то или иное место, но и обнаружить подсказки для решения головоломок, которые будут в изобилии присутствовать в игре.

На шаг впереди?

Год назад Siren сумела зарекомендовать себя как действительно уникальный проект жанра Survival Horror. Поэтому мы вправе ожидать, что сиквел сможет повторить славу оригинала, тем более что для этого есть все основания: оригинальность концепции игры в целом, сценарная работа голливудского качества, неповторимая атмосфера и хорошая графика. Надеюсь, мы непременно получим игру, которая станет любимой как минимум на пару месяцев. ©

НОВЫЕ ЛИЦА

Поскольку почти все герои первой части игры усилиями разработчиков были благополучно умерщвлены (кого-то убили сибито, кто-то погиб от пулевого ранения в палец, а кто-то утопился от счастья в багровых водах реки), авторам пришлось создать для Siren 2 абсолютно новых персонажей. На данный момент мы можем представить вам троих:



Мамору Ицуки (Mamoru Itsuki) - редактор научного журнала "Атлантис". Умный, хладнокровный, обладающий аналитическим складом ума человек. Мамору приехал на остров Ямидзима с целью собрать материал для статьи. На морском причале он неожиданно встречает до смерти перепуганную девушку по имени Юри, которая рассказывает ему о странных и мистических вещах, творящихся здесь.



Юри Кисида (Yuri Kishida) - молодая, красивая девушка. Очнувшись утром в одном из зданий порта, она обнаруживает, что ничего не помнит, кроме того, что накануне ночью убегала от сибито. Вместе с тем, Юри постоянно посещают странные видения, в которых она видит мистических существ и церемониальную процессию.



Сю Миками (Shu Mikami) - писатель, автор ставшего бестселлером романа "Слезы русалки". Трагический случай в юности привел к частичной потери зрения и памяти Сю. В обрывках бессвязных воспоминаний прошлого он постоянно видит некую девушку. Пытаясь восстановить ход событий того времени, Сю приезжает на остров вместе со своей собакой-поводырем.

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	Stealth Action
Издатель	Ubisoft Entertainment
Разработчик	Ubisoft Montreal
Платформа	PS2, Xbox, GameCube, Xbox 360
Дата выхода	17 марта 2006
Сайт	www.splintercell.com

Вооруженный и очень опасный хамелеон

...Его поймали, арестовали, велели в карцер посадить.
Народная песенка про цыпленка жареного

Разрозненная информация о четвертой части Splinter Cell поступала от разработчиков в течение нескольких месяцев. Сначала просочились сведения о паре-тройке городов, в которых развернутся события игры, затем на официальном сайте проекта появились фотографии с бритоголовым Сэмом Фишером. Что же стряслось с бесстрашным оперативником? Сейчас, наконец-то, можно составить предварительное мнение о грядущей игре.

От всевидящего ока камеры слежения не ускользнет даже Сэм Фишер

Вместо Канар достались нары

События Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent развернутся спустя год после окончания предыдущей части (Chaos Theory), то бишь в 2008 году. Сэм Фишер собирается отпраздновать двадцатилетнюю годовщину безупречной работы в подразделении "Третий Эшелон" американского "Агентства национальной безопасности". Но юбилейное настроение вмиг улетучивается после того, как главному герою сообщают о смерти в результате несчастного случая его единственной дочери Сары. Девушке было всего лишь 23 года.

Сначала убитый горем отец попросил отпуск. Потом стал требовать, чтобы его отправили на самые сложные задания. А дальше пошло-поехало. Сэма зафиксировали камеры слежения во время ограбления банка. В конце концов, агент попался во время очередной подобной "операции" и без сопротивления сдался вовремя подоспевшему наряду полиции. За свои грехи бывший оперативник получил двадцатилетний срок в колонии строгого режима (странное совпадение с круглой датой профессиональной деятельности, не правда ли?).

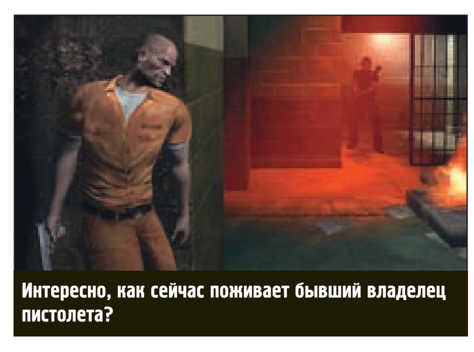


Подобные эпизоды больше свойственны фильмам Джона Ву

Опасные связи

Вырваться на свободу Фишеру поможет случайно (случайно ли?) разгоревшийся в здании исправительного учреждения пожар. Уж что-что, а использовать подобные непредвиденные обстоятельства в своих целях бессменный главный герой сериала Splinter Cell умеет лучше всех. Вместе с Сэмом из тюрьмы сбежит его сокамерник по имени Джэйми Вашингтон, мотавший срок за участие в темных делишках мафиозной организации со странным названием "Армия имени Джона Брауна". Так оперативник превратится в двойного агента и познакомится с остальными участниками преступной организации: некими Эмилем Дафрайсом, депутатом Карлом Моссом и с высококвалифицированным специалистом в области химии Энрикой Виллабланкой. Все они объединятся ради борьбы с еще более страшной напастью, чем организованная преступность.

По ходу выполнения миссий придется посетить множество локаций в Мадриде, Рио-де-Жанейро, Лиссабоне, Нью-Йорке, Берлине, странах Африки и Азии. Сэм обзаведется новыми спецприемами, пополнит арсенал доселе невиданными гаджетами, будет подолгу плавать под водой, доблестно терпеть приносимые песчаной бурей невзгоды и даже прыгать с парашютом. К сожалению, что касается графики, то тут особых новшеств ждать не приходится: в основе четвертой части лежит усовершенствованная версия старого графического движка.



Интересно, как сейчас поживает бывший владелец пистолета?



Такая тактика называется "ловлей на живца"

Неразгаданная тайна

Разработчики утверждают, что вышесказанное - это далеко не вся информация о проекте. Если им верить, то в запасе у монреальского отделения Ubisoft имеется революционная фича, которая кардинальным образом изменит игровой процесс сериала, сделает Double Agent самым реалистичным из четырех эпизодов и даже переплюнет в этом плане Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. ©

А вот это уже привычная картина: камуфляж, специальный прибор ночного видения и шевелюра на голове



Metroid Pinball

АВТОР

SeaRaptor



Жанр	Pinball
Издатель	Nintendo
Разработчик	Fuse Games
Платформа	Nintendo DS
Сайт	www.metroidprimepinball.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40
Графика	8 x 0,20
Звук и музыка	10 x 0,10
Дизайн	9 x 0,20
Ценность для жанра	7 x 0,10

7.9



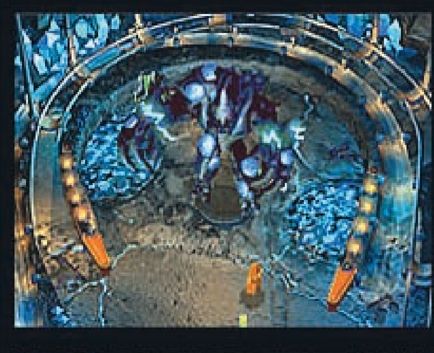
Morph Ball в центре внимания

Люди кинулись с пугающей скоростью посвящать свои разнообразные таланты бесхитростной машине, похожей на слепленную из грязи куклу.
Харуки Мураками. "Пинбол"

Чуть больше года прошло с появления Nintendo DS, а один из главных флагманов консоли - Metroid Hunters - все еще не торопится с выходом. Чтобы немного утолить голод фанатов, а заодно разнообразить и без того богатую библиотеку игр для DS, нам предложили вариацию пинбола по мотивам мира Metroid

Начиная с первой части Metroid, вышедшей на NES в далеком 1986 году, превращение Самус Аран в шар с помощью специального скафандра являлось наиважнейшим компонентом геймплея всего сериала. Прием Morph Ball стал одной из визитных карточек Metroid. И появление игры в мире Metroid, в основе которой лежит управление исключительно шаром, выглядит скорее чем-то ожидаемым, чем непредсказуемым. В истории видеоигр есть отличный пример такого ответвления - Sonic Spinball, в которой синий супережик играл роль шарика для пинбола. Metroid Pinball (MP) - первая побочная часть серии, являющаяся отклонением от привычной концепции, а не развитием основной темы. Это хорошо вдвойне, поскольку может не только порадовать фанатов нестандартным игровым процессом, но и познакомить с особенностями Metroid новых игроков.

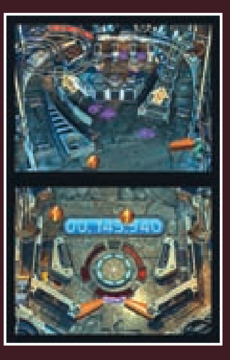
В игре необходимо убивать боссов, как и в классическом Metroid Prime

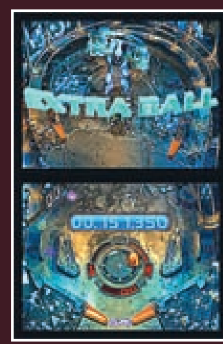




Необычный пинбол

Стандартные правила пинбола и дизайн игры полностью стилизованны под оригинальную Metroid Prime. Знакомые Phendrana Drifts или Phazon Mines превращены в "стол" для пинбола, где шариком выступает сама Самус. С помощью флипперов необходимо отбивать шарик, воздействовать на мишени зоны и собирать очки. Умелое использование этих рычагов дает возможность найти дополнительное оружие и различные бонусы (особенно эффектно смотрится Special Multiball, когда на "столе" оказывается до пяти шариков). Очки начисляются за попадания шарика на различные манипуляторы и кнопки, так называемые очковые зоны, а также за уничтожение врагов и сбор призов. Временами Самус будет все же трансформироваться в свое нормальное состояние, но лишь для кратковременного отстрела врагов или прыжков по стенам. Тут пригодятся некоторые знания из вселенной Metroid. Какого врага как уничтожать, как правильно использовать бомбы и т.д. Не обошлось в MP и без элементов adventure. Путешествие из зоны в зону, поиск дополнительных бонусов и артефактов (по аналогии с Metroid Prime) делают MP немного больше, чем просто пинболом на заданную тему. Еще немного и могла бы получиться полноценная arcade/adventure. В игре имеется режим рекордов, где можно выбрать зону и попросту понабирать очки.





Преимущества DS

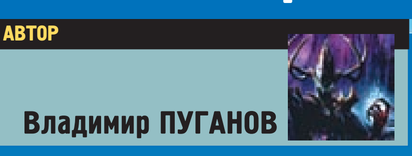
Пинбольный "стол" размещается сразу на двух экранах, что делает интерфейс очень удобным для игрока. В любой момент вы видите, где находится ваш шарик. Два шифта для управления рычагами и пара кнопок для применения оружия - вот и все управление. В общем-то, для пинбола - этого более чем достаточно. Вибропак (вставляемый в слот для картриджей от GBA) усилит ощущения от аркадного геймплея.

Отдельного упоминания заслуживает музыкальное сопровождение. Выполнено оно на очень высоком уровне и использует все "портативные" мощности нинтендовской консоли. При прослушивании забойного рока в зоне Frigate или монотонных гулов зоны Magmoor Caverns может показаться, что они пришли прямо с GameCube. Звуки MP приятны на слух, они отлично гармонируют с происходящим на экране и не приедаются даже через несколько часов игры.

MP-очень качественный проект, и если вам по душе мир Metroid или пинбол, то она - для вас. В противном случае стоит хорошенько подумать над покупкой.

АВТОР

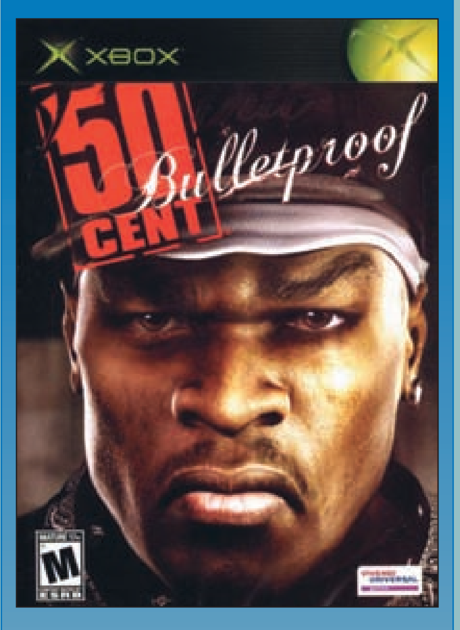
Владимир ПУГАНОВ





Гангстеры, стволы и пятьдесят центов в кармане

Скажи мне, почему мы так слепы и не видим,
Что те, кого мы убиваем, это мы сами?
Coolio. "Gangsta's Paradise"



Жанр	Action
Издатель	Vivendi Universal Games
Разработчик	Genuine Games
Платформа	PlayStation2, Xbox
Сайт	www.50centbulletproof.com

РЕЙТИНГ

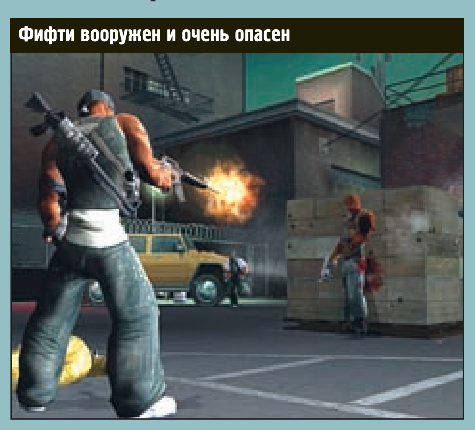
Игровой интерес	6 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	7 x 0,10
Дизайн	6 x 0,20
Ценность для жанра	6 x 0,10

6.3

Те времена, когда образцовые гангстеры разговаривали с итальянским акцентом, носили шляпы и длинные пальто, из-под которых неизменно выглядывало дуло автомата Томпсона, ушли в прошлое. Современный original gangsta обязательно должен быть чернокожим, носить широкие штаны, коверкать американский язык и иметь при себе пару пистолетов. Как показывает последняя часть GTA и другие игры на ту же тему, такой портрет уличного братка из Штатов пользуется большой популярностью в массах.

Среди лавины игр про черных парней с пушками, обрушившихся на геймеров в последнее время, по-настоящему хороших не так уж много. C.J. из GTA: San Andreas самодовольно ухмыляется, ведь ни одному из его виртуальных конкурентов не удалось повторить успех этого гангсты. Но вот внезапно на горизонте замаячило грозное имя 50 Cent'a. Мало того, что главный герой одноименной игры списан со знаменитой в шоубизнесе личности, что подразумевает наличие армии поклонников. Так еще и криминальное прошлое у рэппера - не виртуальное, а самое настоящее: далеко не каждому удается остаться в живых после девяти пулевых ранений. А вот старик Фифти смог. Секундный интерес в глазах C.J. почти сразу сменяется нескрываемым презрением. Его игровая жизнь куда интереснее и насыщеннее, чем похождения Полубакса в новой игре 50 Cent: Bulletproof.

Фифти вооружен и очень опасен





Фифти очень зол. Прячьтесь все

Мстя моя страшна

Выход 50 Cent'a на тропу войны был вполне обоснованным. Старина K-Dog попал в серьезную передрягу, и ему необходима помощь. Причем срочно. Натянув широкие, как и положено, штаны и вооружившись верным пистолетом, наш герой отправился на выручку. Напичкав свинцом кого надо, Фифти обнаружил, что его друга отправили к праотцам самым скоростным рейсом. Общую печальную картину завершили девять пуль, всаженных в тело неудачливого спасателя. Кое-как оправившись от ран, Полубакс решает, что ни один добропорядочный гангстер такое свинство безнаказанным не оставит. Нам предстоит совершить кровавую вендетту и покарать всех виновных, а также тех, кто с ними водится, да и просто людей, на свою беду вставших у нас на пути.

Заинтригованы сюжетом? Нет? Оно и понятно, ведь сюжет в Bulletproof является худшим элементом игры. Мало того, что он банален, и такие истории мы видели уже тысячу раз. Он еще и скучен. Впрочем, от игры про крутых пацанов и стволы никто, думаю, и не ждал сильного сторилайна.

Вместо нас заговорят пушки

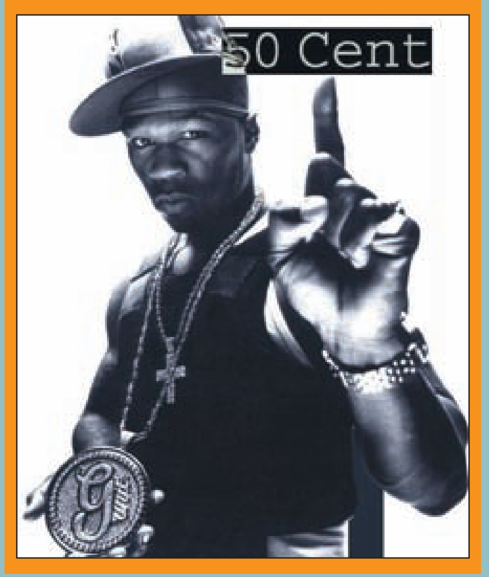
Осуществлять возмездие Полудоллар собирается не в одиночку. С ним рядом будут либо верные товарищи из банды G-Unit, либо совсем "левые" люди вроде детектива МакВикара и парня по имени Гризз. К слову, детектив списан с Эминема, а Гризз - с доктора Дре (надеюсь, все в курсе, кто это такие). Помощь AI-соратников оказывается всегда кстати. Мало того, что они неплохо стреляют и вражеские пули им нипочем, так они еще могут и дверь запертую открыть или сейф с деньгами взломать. Такие вот удальцы-молодцы.

С первого и до последнего уровня мы будем косить толпы врагов из разнообразного оружия. Впрочем, жизнь уличного гангстера осложнена не сонмом недругов, а совсем по другой причине. Отсутствие авто-

Личное дело

Настоящее имя Полудоллара - Куртис Джексон. Звезда гангста-рэпа родилась в 1976 году в одном из черных кварталов Нью-Йорка. Мать Куртиса, занимавшаяся торговлей наркотиками, была убита, когда мальчику было всего восемь лет. Яблоко от яблони, сами знаете, куда падает, и подросший Фифти тоже стал заниматься традиционным семейным бизнесом. Помимо этого он начал сочинять всякую всячину и взял для понта прозвище "50 Cent" в честь одного уличного бандита. В 2000 году на Полубакса было совершено нападение, в результате которого он получил те самые девять пулевых ранений и чудом остался жив.

В 2003 году в свет выходит альбом "Get Rich or Die Tryin", который буквально порвал чарты. За первые три дня после релиза было продано 872 тысячи дисков. Вскоре Джексон стал популярнее своих "наставников" - небезызвестных рэпперов Эминема и Доктора Дре.



прицеливания заставит не раз вспомнить разработчиков нелестными словами. Но даже если вам удастся поймать в прицел тушку противника, то это еще не гарантирует вам удачного попадания. В 50 Cent пули довольно часто, вне зависимости от действий игрока, пролетают мимо цели.

Надо отметить, что игровой процесс буквально с первого уровня вызывает ассоциации с Dead To Rights. Помнится, Джек Слейт умел артистично и красиво обезоруживать врагов. Наш рэппер тоже обучен большому количеству похожих приемов с той лишь разницей, что применяет он их не для заимствования новых стволов, а для жестокой экзекуции. Полубакс может со всего размаху ударить противника по ногам, после чего выстрелить упавшему в голову из дробовика. Сворачивание шей и всаживание ножа в лица своих жертв гангстер тоже освоил превосходно. Всего таких способов "успокаивания" оппозиции два с половиной десятка, один другого брутальнее.

Аналогия с хитом от Namco усиливается еще и тем, что Фифти может прикрываться бедолагами, как щитом, продолжая при этом постреливать во все стороны.


Вы тут без меня управьтесь, а я пойду альбом писать

Острая нехватка наличности

Разумеется, игра щедро нашпигована всякими фишками, связанными с Фифти и его творчеством. На радость фанатам разработчики припасли уйму трейлеров, клипов и музыки Полубакса. Все эти сокровища открываются не за широкие штаны и большие пушки, а за виртуальные доллары. Баксы зарабатываются исконно гангстерским способом. А именно: разгрузкой карманов поверженных врагов. Хрустящие пачки зеленых можно найти еще и просто на уровнях.

Нажитое непосильным трудом можно потратить и на насущные вещи. Например, прикупить мощное оружие или бронежилет. Разумным вложением средств является и лечение в местной клинике. Врач, похожий на мясника, с удовольствием продаст вам медикаменты, которые можно взять с собой на "прогулку". Ну, и на новые спецприемы тоже придется раскошелиться.

Цены на все это добро, надо отметить, очень немаленькие. Поэтому, чтобы насладиться всеми бонусами и радостями игры, приготовьтесь проходить ее не один раз. Благо разработчики предусмотрели аркадный режим. В нем можно еще раз осилить любой уровень и решить финансовые проблемы.

Йо, чувак, что дальше?

Фанатов Фифти ждет разочарование. Игровое воплощение их кумира не очень-то похоже на реальный прототип. Да и графика не вызывает в душе позитивного отклика. Постоянный полумрак и тусклый свет порядком приедается уже после часа игры. При близком рассмотрении текстуры способны отпугнуть даже бывалого консольщика.

Уровни тоже не назовешь верхом дизайнерской мысли. Объектов хватает, но они выполнены кое-как и не придают проекту привлекательности. Про плохой сюжет - см. выше.

Однообразный геймплей с одной-единственной проблемой - как попасть во врага - тоже камнем отправляется в огород разработчиков.

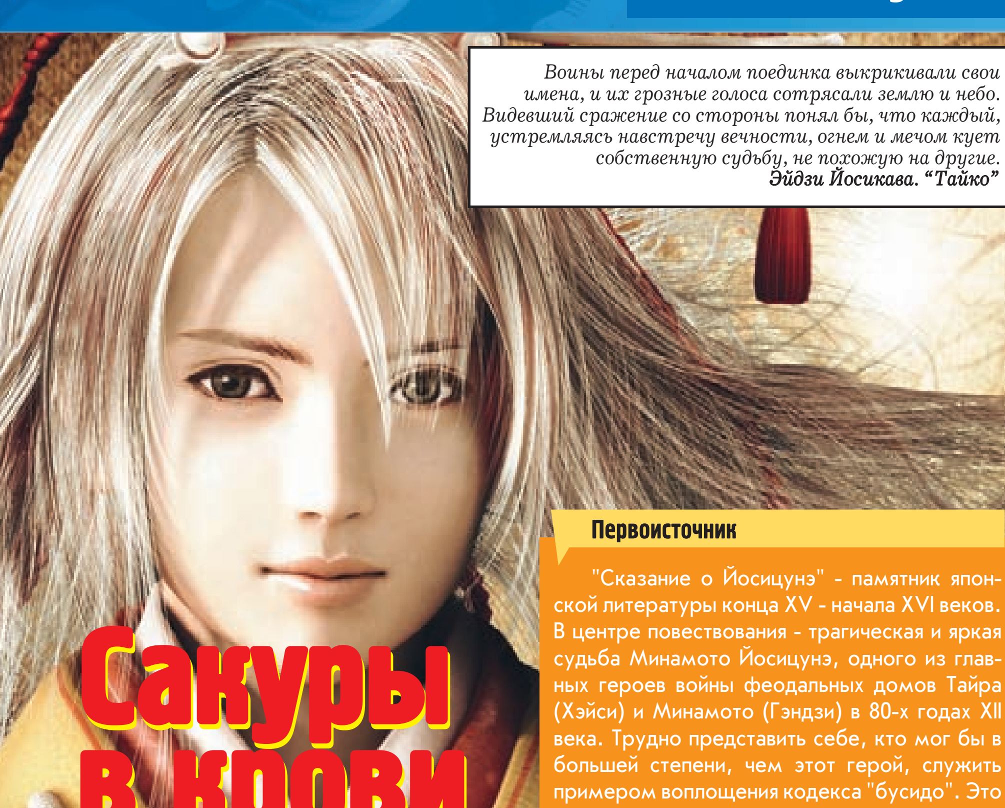
Стоит ли играть в 50 Cent тем, кому знаменитый рэппер и вообще хип-хоп до лампочки? Вряд ли. Посредственный экшн с видом от третьего лица ценой отнюдь не в полдоллара. Если же вы спите со стволом под подушкой, носите широкие штаны и жить не можете без рэпперской эстетики, то не откажите себе в удовольствии одним глазком взглянуть на 50 Cent: Bulletproof *(действительно, может, это твоя последняя игра перед отсидкой, чувак - прим. ред.)*. ©



Genji: Dawn of the Samurai

АВТОР
Андрей "WindElf" Коновалов

Воины перед началом поединка выкрикивали свои имена, и их грозные голоса сотрясали землю и небо. Видевший сражение со стороны понял бы, что каждый, устремляясь навстречу вечности, огнем и мечом кует собственную судьбу, не похожую на другие.
Эйдзи Йосикава. "Тайко"



Сакуры в крови

Однажды в Японии, там, где восходит солнце, сошлись два великих воинства. Самураи клана Гэндзи были храбрыми воинами, но их противники из клана Хэйси имели значительное преимущество - поддержку потусторонних сил. Обладая волшебными камнями Аманган, военачальники Хэйси легко одержали верх, и на долгие годы в землях Ямато воцарилась власть теней. Ужасные ритуалы, ведущие к гибели мирного населения, стали излюбленным занятием захватчиков. Кто положит конец беспределу? Чей меч опустится на шею вселенского зла?

Его подвиги воспеты в песнях, его имя прославлено легендами. Ему посвящено множество сказок, театральных пьес, романов. Он - один из самых почитаемых и известных японских воинов. Его имя - Йосицунэ Минамото (Йосицунэ Гэндзи - в китайском прочтении).

Повествование стартует, когда юноша, выйдя из дома, оказывается окружен самураями из клана Хэйси. Тут же начинается бой с множеством противников. Может быть, на этом месте все бы и закончилось, если бы герою не помог таинственный ниндзя. Ведомый незнакомым союзником, Гэндзи пробирается в тайное укрытие, где мудрый старец просит у него помощи в борьбе со Злом. Йосицунэ соглашается вступить на путь, полный сражений, интриг, поисков и открытий.

Вскоре к ловкому самураю присоединяется соратник - массивный и сильный монах Бэнкэй. Правда, предварительно придется победить его в поединке.

Игра, как книга, делится на главы, каждая со своим логическим завершением.

Первоисточник

"Сказание о Йосицунэ" - памятник японской литературы конца XV - начала XVI веков. В центре повествования - трагическая и яркая судьба Минамото Йосицунэ, одного из главных героев войны феодальных домов Тайра (Хэйси) и Минамото (Гэндзи) в 80-х годах XII века. Трудно представить себе, кто мог бы в большей степени, чем этот герой, служить примером воплощения кодекса "бусидо". Это был самурай, сочетавший презрение к смерти с изумительной воинской доблестью и искусством фехтования. Честный и храбрый, и, несмотря на это, оклеветанный и гонимый.

Темпераментному монаху Бэнкэю также уделено несколько глав.

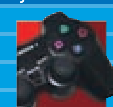


Поэзия меча и рисовых колобков

Геймплей Genji представляет собой многочисленные сражения и поиски важных предметов. Присутствуют и столь модные нынче элементы RPG, которые заключаются в возможности накопления опыта и общения с NPC на мирных локациях. Также в творении Game Republic имеются магазины, торгующие разнообразными power-up'ами и лекарствами, кузницы, позволяющие получать оружие и доспехи. Само собой, все эти вещи можно находить и во время путешествий по уровням, исследуя содержимое сундуков и коробочек.



Жанр	Action/RPG
Издатель	SCEE, Софт Клаб
Разработчик	Game Republic
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www. playstation.com

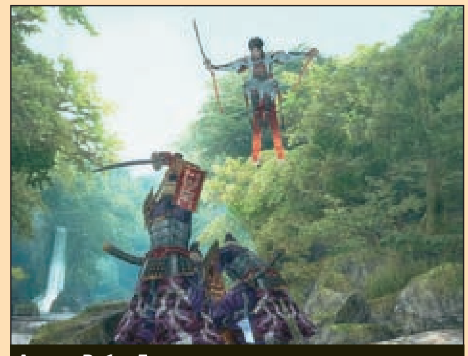


РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

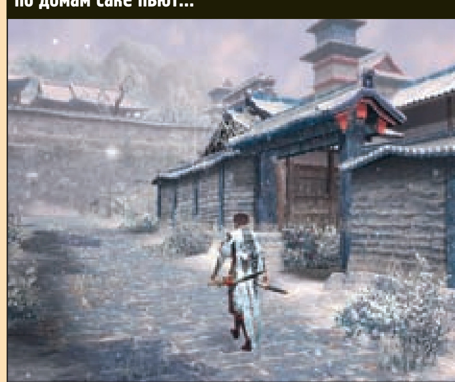
7.2


Тут он меня как ткнет багром, ну, я его кортиком и запорол

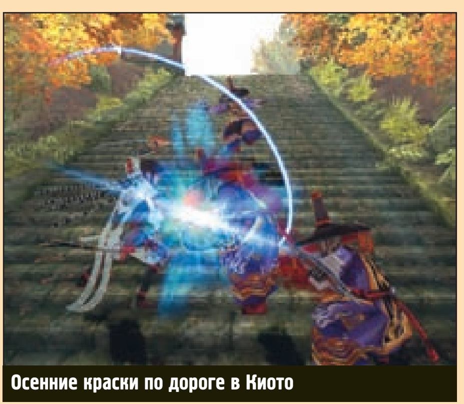

А вот и Робин Гуд, как всегда неожиданно

По всему игровому миру разбросаны и спрятаны частички Амангана. Собрав три штуки, игрок сможет поднять одну из трех характеристик героя: живучесть, атаку или защиту.

Модель управления в принципе стандартна для подобных игр. Два типа ударов ("квадрат", "треугольник"), кнопка действия ("круг") и прыжок ("крест") - в противовес сериалу Onimusha, где прыжки осуществлялись автоматически. Также имеется блок, закрепленный за одним из шифтов, но самое интересное - это сила Kamui. Под линейкой жизненной энергии расположена шкала, которая наполняется, когда персонаж наносит удары, - по аналогии с некоторыми двухмерными файтингами. Во время обычных потасовок можно нанести очень сильный неблокируемый выпад, если ухитриться уловить момент, когда противник "открылся". В этот миг нужно успеть нажать "квадрат". В случае успеха обычный супостат гарантированно отдаст концы, а некоторые боссы потеряют львиную долю здоровья, а иногда (очевидно, от страха) расстанутся с полезными предметами. При активации силы Kamui наносить подобные удары становится проще, благодаря замедлению времени. Slo-mo само по себе чертовски зрелищная штука, особенно если добавить к нему побольше стильных спецэффектов. Весьма красиво выглядит убийство одним ударом сразу нескольких вражин - в Genji такие фокусы легко осуществимы. А в случаях, когда количество набрасывающихся на героя со всех сторон противников переваливает за десяток, использовать Kamui особенно полезно. Правда, время замедляется только для самого бойца, игрок визуально не почувствует значительного торможения происходящего на экране, и для того, чтобы успеть в нужный момент нажать кнопку, в любом случае требуются хорошие рефлексы.

В такую холодину нормальные самураи по домам саке пьют...



Кошмарное порождение фантазии разработчиков


Осенние краски по дороге в Киото

В определенных местах можно по желанию менять героев, причем делать это придется довольно часто, потому что каждый персонаж обладает уникальными навыками. Быстрый Йосицунэ легко прыгает и может взбираться на высокие стены, а медлительный, но мощный Бэнкэй хорошо умеет ломать и крушить, без чего в некоторых случаях не обойтись. Посещать одни и те же уровни разными героями можно и нужно - только так удастся докопаться до всех секретов. Прохождение привязано к сюжету, но при желании разрешается возвращаться на пройденные уровни в поисках пропущенных закоулков, а также с целью накопления экспы. В игре вообще много ситуаций, когда герою по сюжету требуется вернуться в пройденную локацию, но с новым заданием.

На кимоно играют светлячки

Природа виртуальной Японии как будто замерла в своей чарующей красоте. Мир игры совсем не мрачен, а, наоборот, ярок и живописен, сочные цвета радуют глаз и привлекают внимание. На уровни с такими декорациями хочется возвращаться снова и снова, что для Genji: Dawn of the Samurai с его элементами бэктрекинга и возможностью прокачки очень важно. Сами же бойцы и их враги прекрасно анимированы при помощи технологии motion capture. Некоторым игрокам доставит эстетическое удовольствие еще и то, что диалоги персонажей звучат на японском языке в сопровождении субтитров. При этом в основном использована традиционная для средневековья музыка: треньканье и завывания древних инструментов помогают погрузиться с головой в эпоху великих сражений феодальной Японии. ©

Пал, оклеветанный молвой...

Через год после рождения Йосицунэ Минамото (1159-1189) был убит его отец - Йосимото Минамото, глава клана Минамото. Пришедший к власти клан Тайра пытался истребить род Минамото, но большинству детей Йосимото удалось выжить. Йосицунэ был отправлен в монастырь на горе Курама. Позже юноша бежал оттуда и присоединился к мятежу своего старшего брата Йоритомо Минамото. Йосицунэ оказался блестящим полководцем, во всех крупных сражениях он побеждал врага, численно превосходившего его. Но после победы над Тайра Йосицунэ оклеветали перед Йоритомо, и тот, опасаясь, что брат станет претендовать на его место, отдал приказ убить героя. Спустя несколько лет он был окружен в доме вместе со своей семьей в провинции Муцу. Все преданные ему воины пали в схватке, защищая своего господина, а сам он совершил самоубийство. Его примеру последовала жена, а слуга, выполняя приказ, умертвил обоих детей.




Знатное бревно, грех не применить

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

Эликс: Гордон, я спасла тебя.
Фримен (с надеждой в голосе): Сейчас я тебя поцелую и по нам побегут титры?
Эликс: Еще чего. Это тебе не мыло мексиканское. Нам предстоит длинный путь, и я помогу тебе.
Фримен (в сторону): Гейб, твою мать, ты опять наштампуешь адд-онов, как пить дать. Я уже вижу перед собой один.
Гейб Ньювелл: А что вы хотели? Всем кушать хочется!
Алексей ака Quadro. Пьеса "Half-Life 2"

Продолжение без начала



Жанр	FPS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Valve Software
Платформа	Xbox
Сайт	www.half-life2.com

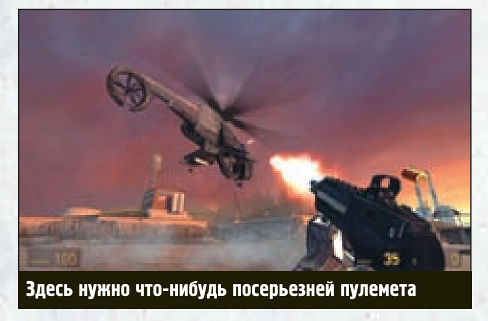
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

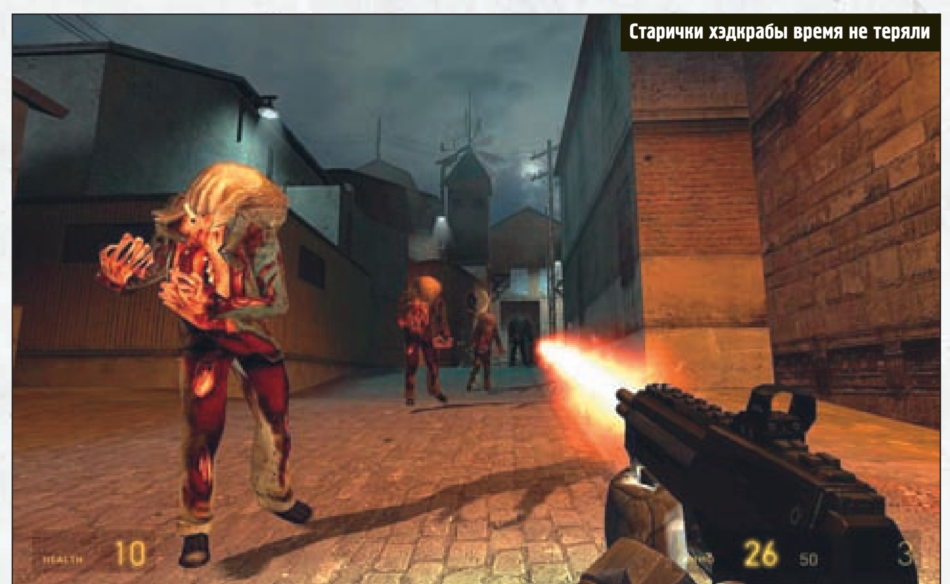
8.0

Тот факт, что владельцы Xbox так и не получили первую часть Half-Life, нисколько не смущает разработчиков из Valve, хотя сюжет в "Полураспаде" занимает далеко не последнее место. Фанаты PS2 в свое время получили первую игру серии, в то время как "чернοящечники" рубились в Halo. Как ни крути, но история Гордона Фримена поинтереснее, чем похождения Master Chief'a. Теперь же пришел наш черед злорадствовать, потому что консольный вариант Half-Life 2 выпущен только для приставки от Microsoft.

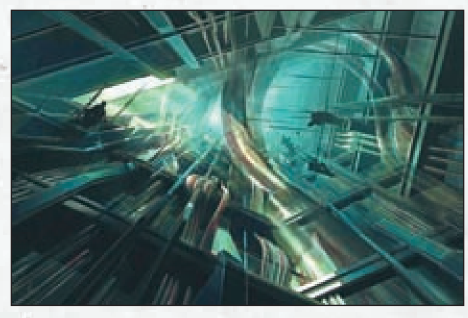
После катастрофы, случившейся в научно-исследовательском комплексе Black Mesa, прошло десять лет. Положение дел на Земле неутешительное. Счастливчики, пережившие вторжение с Ксена, а затем и порабощение инопланетной расой Combine, загнаны в мегаполисы-резервации. Гордон Фримен пробуждается от летаргического сна и получает новое задание от G-man. Таинственный тип с дипломатом поручает ученому возглавить силы сопротивления и положить конец диктатуре комбайнов и их приспешников. Если враги человечества потерпят поражение в своем главном оплоте на Земле - городе City-17, то восстание прокатится и по остальным мегаполисам.


Здесь нужно что-нибудь посерьезней пулемета

City-17 - не Диснейленд, а неприветливое место для всех, кто сюда попадает. Грязные улицы, обшарпанные здания, запуганные жители и крайне необходительные типы в кислородных масках вряд ли обеспечат Гордону приятную встречу. Город, где происходит действие игры, всем своим видом и атмосферой напоминает то ли гетто, то ли поселение беженцев. Полицейский порядок в этом невеселом месте поддерживают марионетки Combine. Ученому предстоит принять активнейшее участие в борьбе местного сопротивления с этими "комбайнерами" и, как положено, объяснить им посредством свинца, что у каждого человека на планете есть ряд неоспоримых прав.


Старички хэдкрабы время не теряли

В Half-Life 2 нам встретится немалое количество новых персонажей. Самым



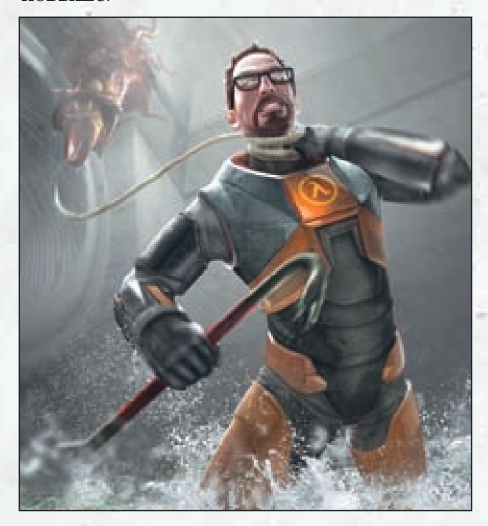
Краткое содержание предыдущих серий

Если, по каким-либо причинам, мимо вас прошла первая часть Half-Life, то имеет смысл совершить краткий экскурс в историю, дабы восполнить сюжетный пробел. Простой ученый Гордон Фримен работал в лаборатории по исследованию аномальных материалов. И все шло гладко, но с провалом очередного эксперимента, жизнь высоколобого очкарика резко изменилась. В исследовательском комплексе Black Mesa, где работал Гордон, начали твориться, мягко говоря, странные вещи. Жуткие существа наводнили лаборатории и принялись с завидным усердием портить казенное имущество и калечить персонал. Подоспевшие спецназовцы, вместо эвакуации ученых мужей, устроили им экзекуцию. Поскольку Фримен не собирался в ближайшее время покидать бренный мир, ему пришлось пробудить в себе скрытые навыки морского пехотинца и с оружием в руках защищать свои планы на старость. Ну, и по ходу дела, разбираться, что тут к чему. В конце игры некто под ником G-man сделал Фримену предложение, от которого нельзя отказаться. Точнее, можно, но лучше этого не делать. Ученый и, по совместительству, спецназовец согласился. To be continued...

Чтобы скрасить ожидание второй части игры и укрепить свое финансовое положение Valve выпустила два add-on'a. Opposing Force и Blue Shift не продолжали сюжетную линию оригинала, а позволяли взглянуть на события Half-Life с разных сторон. В первом дополнении нам предлагалось влезть в шкуру спецназовца, получившего приказ на зачистку исследовательского комплекса. Во втором под наше руководство поступал местный охранник Барни. Кстати, мы его встретим и в Half-Life 2.

главным из них (после Гордона, конечно) станет девушка по имени Эликс Вэйнс. На протяжении всей игры она окажет ученому немалую поддержку, как словесную, так и огневую.

Как и положено, сюжетная линия будет развиваться с самого первого уровня до финальных титров. Однако ответы на все возникающие вопросы мы так и не получим. Ясно, что Valve создавала Half-Life 2 с прицелом на add-on или сиквел, но завеса тайны могла быть приподнята и повыше.





Фас! Ату! Похоже, этим зверушкам команды не нужны

Вы довольны, господин Ньютон?

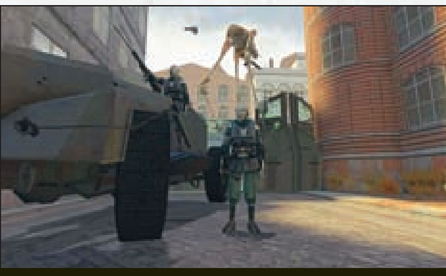
Боевые навыки, продемонстрированные Гордоном в первой части, никуда не делись. Наш ученый по-прежнему умело обращается со всевозможными пистолетами, автоматами и прочими орудиями борьбы. Конечно, помимо привычного оружия, существуют еще и экспериментальные образцы, которые предстоит испытывать в полевых условиях. Одним из них является Gravity gun. При помощи этой пушки мы можем поднимать разнообразные предметы и использовать их в зависимости от обстановки. Например, подняв в воздух бочку с бензином, можно метнуть ее в самую гущу солдат Combine. Чем это для них обернется, думаю, понятно. А найдя циркулярные пилы, игрок по тому же принципу может заняться художественной резьбой по зомби. Кроме того, чудо-пушка служит инструментом для решения некоторых простеньких пазлов.

Хитрые разработчики из Valve внесли в игру такое оружие, не только чтобы разнообразить геймплей. Gravity gun позволяет насладиться в полном объеме физикой игры. Брошенные предметы падают на землю или катятся по ней в полном соответствии с их формой и массой. Падение досок, тел, полет отброшенных взрывной волной объектов - все выглядит очень достоверно. На сегодняшний день Half-Life 2 является единственной игрой со столь добротно проработанной физической моделью.

Жизнь и удивительные приключения доктора Фримена

Путь Гордона к финалу будет пролегать через самые разные места. Улочки и дома City-17 сменятся обширным полем, где появится возможность поколесить на багги и порассекать на катерке. Пронестись с ветерком по болотам, постреливая во вражин, - подходящий уикенд для ученого лба...

В борьбе с комбайнами и их прихвостнями бравый Фримен будет не одинок. Плечом к плечу с ним будут сражаться бойцы сопротивления. Их огневую поддержку нельзя назвать очень уж важной, но отвлечь на себя часть огня, а затем и героически пасть в бою они могут.



- Дядь, дай десять копеек.
- Может, тебе еще пулемет поиграть дать?
- Давай!
- Ага, щас-с-с...

По мере сил нам будет помогать и симпатичная Эликс. Ее домашняя собака (этакая кибер-махина под два метра ростом) тоже не останется в стороне и загубит немало негодяев, покусившихся на жизнь хозяйки. Наверно, если бы "комбайнеры" знали, что им предстоит столкнуться с очкариком-терминатором и кампанией, то вряд ли они бы стали зариться на земные просторы.

Half-Life 2 много болел

Реанимация PC-шедевра на консоли прошла довольно болезненно. У пациента наблюдается непроизвольная заторможенность (иногда на секунду-две падает частота кадров), к тому же врачам из Valve пришлось полностью ампутировать многопользовательский режим. Да и внешний вид больного говорит не в пользу обнадеживающего диагноза. Несмотря на это, полное обследование показало, что боксовый Half-Life 2 по части дизайна уровней и геймплея полностью идентичен компьютерному родственнику. И хорошая наследственность целиком перекрывает минусы тяжелого портирования.

Half-Life 2 на Xbox все-таки хорош, несмотря на ряд технических изъянов. Огромную ценность он представляет для тех, у кого нет доступа к PC, а поиграть в легендарный FPS хочется.



ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

*Все люди произошли от обезьяны.
Только некоторые давно,
а некоторые не очень…*
"Времечко"

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



Жанр	Action/Adventure
Издатель	Ubisoft/Vellod Impex
Разработчик	Ubisoft Montreal
Платформа	PlayStation 2, Xbox, GameCube, Xbox 360
Сайт	www.kingkonggame.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Атмосфера	9	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

8.3

С момента выхода в прокат в 1933 году фильм "Кинг Конг", снятый на смехотворный по сегодняшним меркам бюджет в 670 тыс. долларов, успел собрать кассу в 10 миллионов долларов. Замахнуться на создание ремейка этой причисленной к святыням мирового кинематографа картины - весьма рискованное занятие.

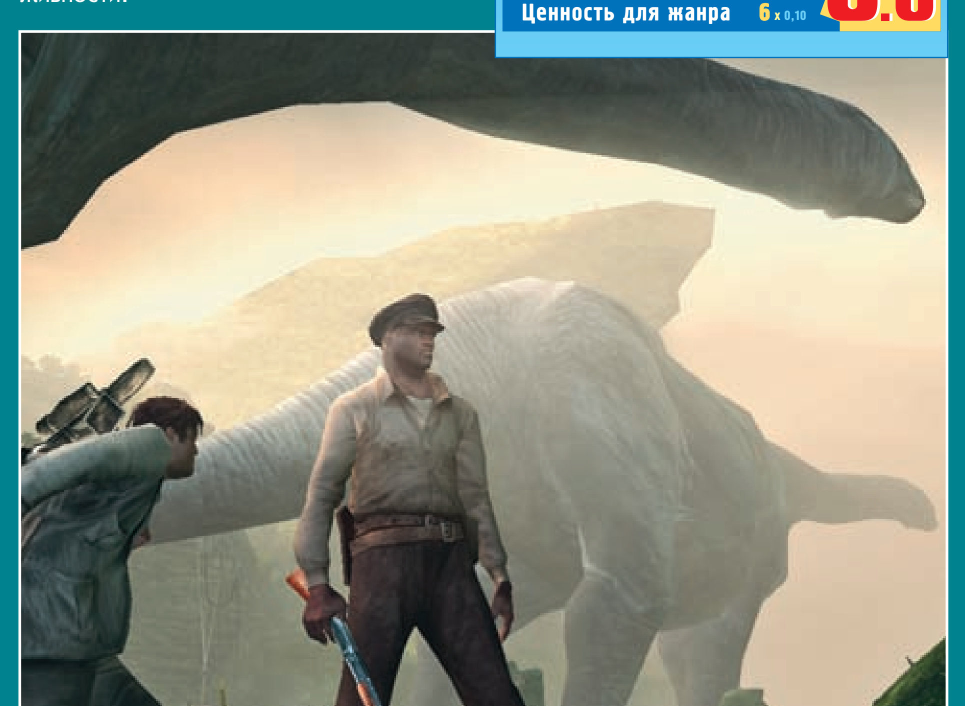
Успешно осуществить такой эксперимент под силу только талантливому режиссеру, каковым и является Питер Джексон. А уж как новозеландский киношник умеет замахиваться, мы еще с "Властелина Колец" помним.

Амбициозный фильм "Кинг Конг" образца 2005 года не мог обойтись без игрового воплощения. Открыть путь гигантской горилле и его, с позволения сказать, "друзьям" в виртуальное пространство взялись разработчики из Ubisoft. Жанр проекта определен достаточно пространно: это экшн с видом одновременно от первого и от третьего лица.


Опять какую-то тетку приволокли.
А так хотелось хоть сегодня рыбки поесть

Остров невезенья в океане есть

Главный действующий персонаж - Джек Дрисколл - сценарист, прибывший на остров Черепа с группой, как ныне модно говорить, "фильммейкеров", чтобы снять киноленту. Десантирование происходило в сильный шторм, и часть шлюпок разбилась о скалы. Не успели уцелевшие герои высушить промокшее оборудование, как встречать горе-киношников прибежали живые спецэффекты в лице местной доисторической фауны. Вокруг ног обвились гигантские сколопендры, а над ушами защелкали капканами челюстей вездесущие велоцирапторы. Пришлось спешно отбиваться от желающей засветиться в новом фильме живности.





ИНТЕРФЕЙСУ НЕТ!

Какие-либо индикаторы на экране отсутствуют. Правильный подход - в противном случае они бы здорово мешали восприятию игры. Колонки "здоровья" тоже нет. Герои (как Джек, так и Конг) могут вынести энное количество повреждений, после чего героически отдают концы. О количестве оставшихся патронов сообщает главный герой, голос которого становится все более нервным по мере исчерпания боезапаса.

Любопытно реализован в игре эффект болевого шока. Если какому-нибудь хищнику таки удастся отгрызть от персонажа кусок, экран становится красным, движения замедляются, звуки приглушаются, и начинает играть трагическая музыка, взятая из саундрека фильма.



Горилка - это маленькая обезьянка

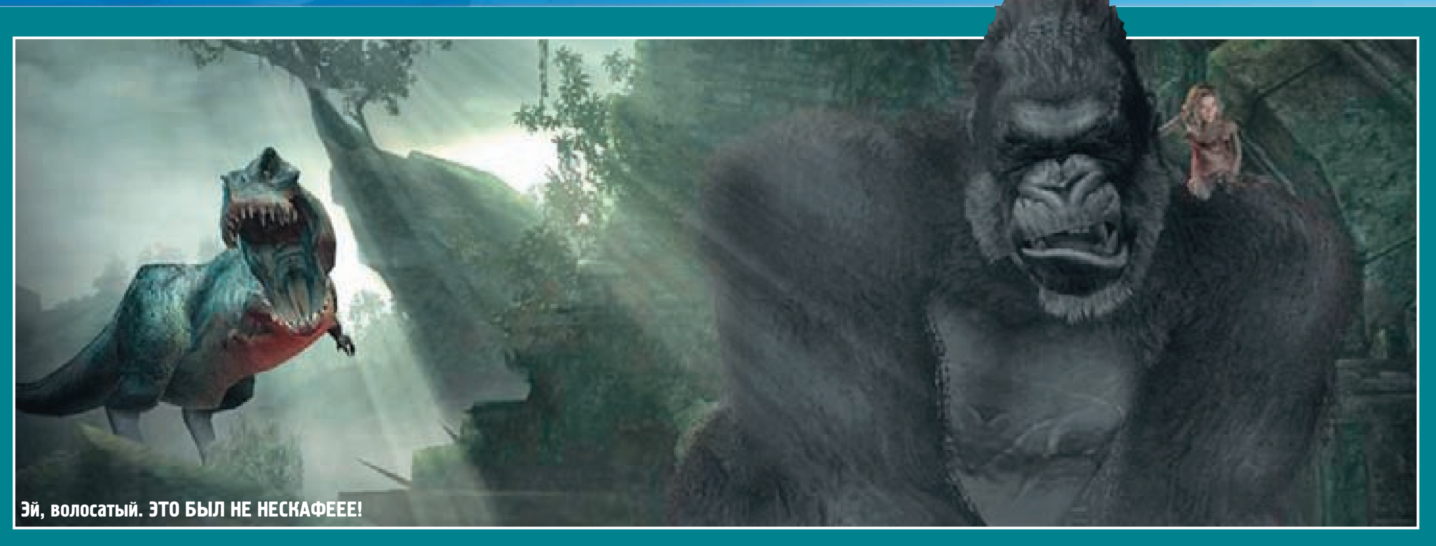
Тот факт, что в игре преобладает перспектива от первого лица, вовсе не делает ее прямолинейным шутером. Напротив - огнестрельного оружия всего три вида: квелый пистолет, шотган и винтовка с оптическим прицелом. King Kong - не беспорядочная стрельба по движущим мишеням, а в первую очередь выживание. Разработчики сделали все, чтобы игрок почувствовал себя ущербным существом, которого из-за каждого угла подстерегает опасность.

Геймплей разделен на миссии, заключающиеся в походе из одной точки на карте в другую. Из кустов на вас будет набрасываться очередная зубастая страшилка, отбиваться от которой зачастую придется лишь острыми палками. Путешествия происходит, как правило, в компании еще нескольких приключенцев. Искусственный интеллект напарников приятно удивляет сообразительностью. Они не только сносно прикрывают спину главного героя, но и подсказывают путь. Самое главное - неиграбельные персонажи являются неотъемлемым средством создания атмосферы: они настораживаются от шорохов, убедительно пугаются при появлении хищников и всячески нагнетают напряжение в опасных ситуациях. В общем, без них игра бы не получилось такой захватывающей.

Преграждать путь вам будут и сухопутные, и летающие, и ползающие твари. Несколько раз придется даже побегать от тираннозавров. Периодически игроку предстоит управлять самим Конгом. С трудностями, которые Джек смог бы преодолеть лишь с помощью танкового батальона, горилла справляется в буквальном смысле одной левой. Ну, иногда еще и правой. Вспыльчивая обезьяница предпочитает тактику "бей-круши-ломай", что особенно актуально в жестокой, просто-таки дарвиновской конкуренции видов на острове. Крепко зажав в кулаке белокурую Энн (актрису, снимающуюся в главной роли), Конг демонстрирует барышне достопримечательности, попутно отмахиваясь от наседающих со всех сторон динозавров и разозленных аборигенов. Зачастую девушке и ее новому другу придется действовать сообща: пока первая расчищает дорогу огнем, второй расшвыривает охочих до человечинки хищников.



Peter Jackson's King Kong

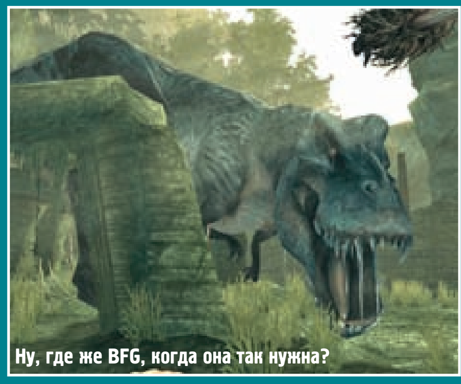

Эй, волосатый. ЭТО БЫЛ НЕ НЕСКАФЕЕЕ!

Проблема, как сделать игру по фильму интересной, была решена девелоперами гениально просто: с самого начала они не дают вам перевести дух. После высадки на остров следуют головокружительная пробежка через остров, встреча с Конгом, стычки с туземцами, попытки спрятаться от крупных хищников и много чего еще. Короткие, но яркие и запоминающиеся уровни калейдоскопом пролетают перед глазами, оставляя ощущения зимнего купания в проруби - уж окунулись, так окунулись. Вот Джек и Ко., разгребая ряску, пробираются через болото, отстреливаясь от местных "крокодилов"; в следующий момент они уже сплавляются по реке на плотах, обгоняя несущихся по берегу тираннозавров. Затем вы из хилого гомо сапиенса превращаетесь в могучего Конга и демонстрируете многострадальным Т-Рексам приемы из репертуара рестлеров. Увы, впечатления от зашкаливающего темпа действия можно передать на бумаге лишь отчасти.

А зори здесь тихие

Технический уровень игры заставляет поверить в реальность происходящего. Особенно хорошо разработчикам удалось сделать движущуюся воду с многочисленными барашками пены. На модели персонажей потрачено достаточно полигонов, населяющие остров существа смотрятся весьма натурально и двигаются чрезвычайно плавно. Световые эффекты бесподобны: стая летающих ящеров, машущих крыльями в лучах утреннего солнца, - величественное зрелище. Текстуры даже в варианте для PS2 выглядят на удивление четко. Разумеется, самая красивая версия КК обитает на Xbox 360.

Однако игра не была бы столь атмосферной, если бы не звуковое сопровождение. Джунгли наполнены шелестом, стрекотом и писком населяющих их животных и насекомых. Трава шуршит, приминаясь под ногами героев; водопады шумят, а талантливо озвученные герои реагируют на происходящее восхищенным шепотом, испуганными криками и... далее по списку. Главное - все упомянутые элементы очень органично подогнаны друг к другу. И вот какая штука получается: когда вы под аккомпанемент тяжелого дыхания Джека убегаете от тираннозавра, с ревом сносящего деревья и здоровые валуны у вас за спиной, - это, знаете ли, производит впечатление. Плохо только, что все остросюжетные моменты не будут уже так впечатлять при повторном прохождении. Следовательно, King Kong - игрушка на один, максимум два раза.


Ну, где же BFG, когда она так нужна?

Остров сокровищ

Один из тех случаев, когда игру не стыдно выпускать как самостоятельный продукт, а не в качестве приложения для DVD-издания фильма. Сотрудники Ubisoft показали, что умеют переносить творения Питера Джексона в виртуальное пространство ничуть не хуже разработчиков Electronic Arts. Интерактивное приключение гориллы-переростка получилось таким же захватывающими, как и широкоэкранный прототип. Более того: мы рекомендуем сначала насладиться игрой, а уже потом смотреть фильм - букет впечатлений ярче получится. Был бы игровой King Kong еще длиннее жалких шести часов раза, этак, в два. Но это уже мечты... ©





АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ



Жанр	Action
Издатель	SCEE
Разработчик	Insomniac Games
Платформа	PS2
Сайт	www.insomniacgames.com

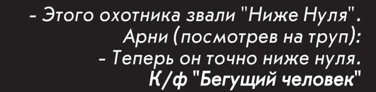
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

8.5



Жнец в груде металлолома



- Этого охотника звали "Ниже Нуля".
Арни (посмотрев на труп):
- Теперь он точно ниже нуля.
К/ф "Бегущий человек"

Перед тем, как мы распакуем красивую коробочку с игрой и начнем вкушать обещанные разработчиками прелести игрового процесса, вернемся немного назад, во время launch-тайтлов консоли PS2. В декабре 2001 года вышла Jak and Daxter: The Precursor Legacy. В 2002 году появилась Ratchet & Clank. Так исторически сложилось, что на первую часть "Рэтчета" большинство игровых изданий повесили ярлык клона "Джека" и отправили отдыхать проект на полку.

Неудивительно, что так произошло. Обе игры были построены примерно по одной и той же схеме (хождение между порталами в "Джеке" и полеты между планетами в "Рэтчете"), оба главных героя пытались спасти свои родные миры (Джек - от темных создателей, Рэтчет - от поработителей) и оба персонажа бегали со своими помощниками-друзьями (Джек тусовался с перевоплотившимся Декстером, а Рэтчету достался робот-беглец Кланк).

Однако миляга "Рэтчет" был благосклонно воспринят большим количеством игроков, и популярность серии пошла в гору.



По парящим противникам лучше всего палить из скорострельных пушек

Впоследствии большинство популярных западных онлайновых изданий пересмотрело свое отношение к игре.

Можно сказать что с выходом вторых частей обоих серий, эти игры поменялись ролями. Теперь "Джек" заимствовал элементы игрового процесса, которые до этого использовались в "Рэтчете" (например, применение оружия).

Единственное, что отличало серии, так это возрастной критерий. Если "Джек" конкретно заматерел со второй части игры, а его приятель "Декстер" вовсю отпускал недетские шуточки, то "Рэтчет" до сих пор остается игрой из категории "для детей". Даже несмотря на то, что в последней части от детских развлечений не осталось и следа.

Как мы знаем, история Джека закончилась на третьей части игры. Все тайны оказались раскрыты, а герои смогли наконец насладиться пришедшим в их мир спокойствием. На деле оказалось все немножечко сложнее, чем небольшая передышка, и Джек обрел продолжение в виде Jak X: Combat Racing - серьезных гонок на выживание, похожих на дикую смесь из Burnout и Twisted Metal.

Новый Ratchet Deadlocked (это четвертая по счету игра в серии Ratchet) также



Когда много, это хорошо!

Западные игроки вовсю могут наслаждаться беспощадным мультиплеерным рубиловом вплоть до 12 человек на одной карте в нескольких популярных игровых режимах - Deadmatch, Capture the flag и King of The Hill. Игра поддерживает гарнитуры, обеспечивая возможность голосового общения. Нашим же соотечественникам остается довольствоваться сплит-скрином. К плюсам стоит отнести довольно подробную настройку будущей карты, вплоть до задания времени респауна оружия и возможности использования техники.





Вперед! Взять их, Тигр!

продолжает сюжетную линию серии, не меняя при этом жанровую направленность.

Пушистый гладиатор

В Ratchet Deadlocked игрок в лице Рэтчета попадает... конкретно попадает. Chairman Drek, основатель сверхпопулярного шоу Dread Zone, путем грязных махинаций похищает Рэтчета и всю его команду. Теперь у них есть только один шанс выжить - участвовать в жестоких играх и завоевать свободу. Смотрели "Бегущий человек" с железным Арни в главной роли? Здесь все практически то же самое. Рэтчета быстро наряжают в стильный боевой костюм, нарекают гладиатором, вешают датчик с взрывчаткой, чтобы не убежал, впихивают в руки по пушке, собирают на свалке пару боевых ботов поддержки и выталкивают на тренировочный курс. Пройдешь - добро пожаловать на Dread Zone. Самое смертельное шоу во вселенной. Не пройдешь - вспоминать о тебе будет только Кланк недолгие мгновенья, оставшиеся до аннигиляции.

Новая часть игры, наконец, отходит от канонов серии, повторявшихся из части в часть. Мохнатый герой с ног до головы закован в практически непробиваемый доспех гладиатора. Кланк руководит действиями Рэтчета, а его место заняли два бота на антигравах. Пропала и платформерная составляющая. Ее место заняло экшн-рубилово, и теперь основную часть времени игрок будет думать не о том, как в очередной раз запрыгнуть вон на ту платформу, а о том, где бы найти боезапас вот для этой клеевой пушечки. Единственный след платформенного прошлого игры - встречающиеся на этапах энергетические кольца, поз-



И пал свет с небес! И восстали машины из пепла ядерной войны!



Маленькие роботики. Да-а-ави-и-и-ить!









Недокументированная функция. Банка свинины с бобами. Дают поразительный эффект при прыжках

воляющие преодолевать широкие пропасти, да пазлы, которые необходимо выполнять, используя помощь ботов. А сам Deadlocked превратился в игру по созданию больших порций металлического фарша, где роль мясорубки выполняет игрок. Способствуют такому подходу как и этапы, направленные на то, чтобы на Рэтчета одновременно перло максимальное количество противников, так и различное вооружение. Каждая следующая купленная пушка эффективнее предыдущей, чем чаще главный герой пользуется определенным оружием, тем быстрее оно совершенствуется. Увеличивается дальность стрельбы, скорострельность, боезапас... Надо снять противников на дальней дистанции? Самонаводящиеся ракеты вам помогут. Крупная цель? Возьмите снайперскую винтовку.

Чертова бензоколонка! Как так "Нету дизельного"!?

Слишком много зомби вокруг? Magma cannon, местный аналог шотгана, расчистит вам дорогу. Чем больше роботов будет уничтожено, тем больше вероятность получения специальных нанотехов, которые увеличат линейку жизни персонажа.

В некоторых миссиях Рэтчету придется управлять средствами передвижения. На скоростных этапах усадят за рычаги ховермотоцикла. На сложных дадут порулить тяжелым паукообразным танком. К минусам игрового процесса можно отнести только периодическую затянутость отдельных эпизодов да некоторое однообразие. Впрочем, последний элемент отлично разбавляется различными побочными миссиями.

После прохождения некоторого количества планет Рэтчету предстоит схлестнуться на арене с таким же гладиатором, как он.

Доступ к новым мирам и новым чемпионатам открывается после получения заданного числа Dread Points. Успешно прошли этап - получите немного. Выполнили все дополнительные задания - вот вам еще очков. Также количество Dread Points влияет на рейтинг героя в таблице гладиаторов.

Фейерверки на улице и на дому. Быстро, доступно, дешево

Автостопом по галактике

Графический движок игры тоже претерпел некоторые изменения. Думаю, не стоит в очередной раз говорить, что графика стала лучше, полигонов стало больше, а эффекты стали красивее. В Deadlocked основная ставка была сделана на угнетающую атмосферу. Никаких жизнерадостных ландшафтов, милых зверюшек и блестящих улочек между аккуратненькими домиками. Каждая планета - отдельно взятая помойка. На одной просто придется шляться по болотам, меж горами шлака; другая планета - выжженная скалистая местность с остатками некогда величественных конструкций неизвестной цивилизации, третья - просто большая свалка мусора. Иногда создается впечатление, что играешь не милягой Рэтчетом, а большим дядькой Viper'ом по нереальной арене нереального Unreal Tournament.

Новый Ratchet: Deadlocked оказался довольно интересным проектом. С одной стороны, отказ от платформенных составляющих игры, которые преследовали предыдущие три части проекта, и довольно резвый переход в жанр экшн, с другой, несмотря на обилие пальбы на экране, - попытка сохранить игру в категории для детей. Игра придется по душе как юной аудитории, так и игрокам со стажем. ©

Заряжай!

В распоряжении Рэтчета окажется более десяти различных видов вооружения. Начинать придется с парных автоматов, позже появятся шотган, миноукладчик, снайперская винтовка, самонаводящиеся ракеты и т.д. Каждый "ствол" нужно применять, сообразуясь со складывающейся ситуацией. Не имеет смысла раскидывать мины, если надо идти в атаку. Чем чаще используется оружие, тем выше становится его уровень, и, как следствие, растут боезапас, скорострельность и дальнобойность. В магазинах можно покупать не только оружие, но и моды для его усиления. Например, после приобретения электрического мода для "единички", пули, выпущенные из ваших автоматов, будут слегка бить током врагов, оказавшихся рядом с целью. А сверхполезный апгрейд ракетницы позволит выпускать сразу три самонаводящихся ракеты вместо одной.



From Russia With Love

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



МОЛОДОЙ ГЕРОЙ СТАРОГО ФИЛЬМА

- Меня зовут Бонд. Джеймс Бонд.
Классика



Жанр	Action
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Платформа	PS2, Xbox, GameCube
Сайт	www.ea.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.9

Джеймс Бонд - самый известный шпион на планете. Несмотря на свой преклонный возраст (первый фильм о нем сняли около полувека назад), он все еще не задумывается о пенсии. Уже состарился не один актер, игравший 007-го в кино, но сам герой по-прежнему полон сил и продолжает бороться с многочисленными врагами свободы во всем мире. Высокий брюнет с неисчерпаемым арсеналом разнообразных гаджетов и истинно английским чувством юмора периодически откликается на позывные и продолжает делать свою сверхсекретную работу. В этом деле он преуспел даже больше, чем герой нашего времени полковник С. Фишер. Время от времени Бонд появляется на киноэкранах, телевизорах и мониторах, что свидетельствует о получении им нового задания.

Так, мужик в пиджаке есть, но где же дерево?



Впрочем, на этот раз нового задания не будет. В EA решили, что классику забывать - грешно, поэтому новая игра о Бонде, как ясно из названия, основывается на одноименном фильме 1963 года. На великосветском приеме в Стамбуле похищают дочь премьер-министра. А дальше пошло-поехало: стрельба, кража секретных документов, обезвреживание бомб и спасение заложников - каждодневная рутина секретного агента. Надо отметить, что From Russia With Love не копирует сюжет фильма, разработчики кое-что изменили и добавили. Например, знакомый по киноленте синдикат SPECTRE переименован в Octopus. Но фанаты могут быть спокойны: самые яркие моменты - перестрелки на лодках и бойня в цыганском таборе - были успешно перенесены в игру.

Методы работы

Игроки, знакомые с прошлогодней James Bond 007: Everything or Nothing, без труда освоят управление в новой игре. Да и геймплей им покажется знакомым: сплошные перестрелки с применением всевозможных шпионских устройств. Правда, полезность некоторых девайсов крайне сомнительна. Чемоданчик с пулеметом, который стреляет по врагам без нашего участия, еще может пару раз пригодиться, а вот оборудованные лазером часы оказались совершенно бесполезными. Единственным необходимым для прохождения штуковиной оказался радиоуправляемый вертолетик. Нет, Бонд не впал в детство, просто эта игрушка начинена взрывчаткой и, благодаря малым размерам, может проникать в недоступные для Джеймса уголки.

Любой предмет из арсенала шпиона можно апгрейдить: увеличивать мощность оружия и количество патронов в магазинах, повышать скорострельность и т.д. Для каждой модернизации необходимо определенное количество tech points, которые разбросаны на уровне.

Конечно, жизнь секретного агента была бы невыносимо скучна, если бы ему приходилось заниматься исключительно отстрелом всяких редисок. Но Джеймс Бонд, хоть и не русский, но быструю езду уважает не меньше нашего: поездки на машинах с обязательным расстрелом всех-этих-гадов будут в достаточном количестве. Классический Aston Martin агента укомплектован двумя пулеметами, ракетами и замечательными шипами для прокалывания автомобильных шин.

Однако нехорошие люди водятся не только на суше, но и на воде, и в воздухе. На морских просторах популяцию преступников свести до нуля мы сможем при помощи установленных на лодках пулеметов. И, внимание, отныне у нас есть возможность полетать, воспользовавшись знаменитым реактивным ранцем, естественно, не просто так, а для ускоренного спуска с небес большого количества негодяев. Управление jetpack'ом довольно простое и удобное, что способст-


Два встроенных пулемета быстро зачистят дорогу от трафика

вует получению удовольствия от воздушных боев.

Терпение и труд любой бонус отопрут

Если геймплей новой игры на высоте, то непродолжительность и несложность нового "007" омрачает всю картину. Миссий в игре не так и мало, но прохождение каждой из них занимает около пятнадцати минут. Что, согласитесь, маловато будет. Уровень сложности заставляет задуматься, на какого игрока рассчитывала EA, создавая From Russia With Love. Дело в том, что даже на "харде" игра проходится без каких-либо сверхусилий.

К счастью, ситуацию отчасти спасает большое количество разнообразных бонусов, которые достанутся только самым умелым геймерам. Каждая миссия предлагает определенный набор условий, после выполнения которых игроку начисляются соответствующие скиллпоинты. Эти очки позволяют открыть дополнительные ролики, концепт-арт и прочие важные для любого фаната плюшки. Самые-самые крутые бонды будут награждены дополнительными уровнями, закрытыми для казуалов. Дополнительный источник бонусов - припрятанные на уровнях "Bond moments".

Красота по-американски

Несмотря на то, что декорации, музыка и вообще все-все в игре сделано в ретро-стиле, графику архаичной никак не назовешь. Персонажи анимированы превосходно. При взгляде на главного героя не остается ни малейших сомнений относительно его прототипа - Шон Коннери в игре как живой. Особо стоит отметить качество ярких и сочных взрывов. Уровни обладают неплохой интерактивностью и при интенсивных перестрелках можно наблюдать по-киношному реализованное разрушение интерьеров.

Хорошо знакомые по фильму мелодии приведут в восторг не только преданных фанатов агента 007, но и тех, кто ни разу не видел знаменитый сериал (если такие сыщутся). Жаль, что озвучка не настолько же хороша, как музыка. Шон Коннери принял участие в озвучивании Бонда, и в этом кроются и плюс, и минус проекта. С одной стороны, замечательно, что разработчики пригласили звезду и агент говорит узнаваемым голосом. С другой стороны, сейчас Коннери далеко не столько же лет, сколько его герою в фильме. Получается неестественная комбинация: голос актера выдает его возраст и в то же время мы видим на экране цветущего тридцатитрехлетнего мужчину.

У EA получился превосходная игра о Джеймсе Бонде, основанная на одном из лучших фильмов бондианы (по мнению многих фанатов). From Russia With Love - отличный способ провести пять-семь приятных часов в компании с любимом героем. ©

ДЖЕЙМС БОНД - ДВОЙНОЙ АГЕНТ?



Тот факт, что известного шпиона в фильмах играют разные актеры, - ни для кого не секрет. Разумеется, подобная многоликость нашла свое отражение и в игровой индустрии. Актер Пирс Броснан не только снимался в сериях бондианы последнего десятилетия, его физиономия украшала коробки с соответствующими играми. И если знаменитому актеру удалось подогреть интерес зрителей к шпионской киноэпопее, то игры о Джеймсе Бонде далеко не всегда оказывались удачными. Когда игроки уже совсем отчаялись получить достойную игру по любимому сериалу, исправить ситуацию взялась EA Games. В начале 2004 года она выпустила превосходную James Bond 007: Everything or Nothing. Фанаты ликовали, ведь это был второй по-настоящему удачный проект после шедевра GoldenEye 007 для Nintendo 64. Ураганный шутер с видом от третьего лица и копия Броснана, перенесенные в игру, зарубили под корень все рассуждения о невозможности повторения игрового успеха "Золотого глаза". Воодушевленная EA не стала тянуть резину и выпустила From Russia With Love. Временные рамки отмотались к 60-м годам прошлого столетия, а на смену Броснану пришел Коннери. Или, точнее сказать, вернулся?


Использовать против врага его же оружие - как банально, мистер Бонд

АВТОР
Neon Knight

НАСТОЯЩИЕ СУПЕРГЕРОИ

Двенадцать лет ожидания ради одного часа подлинного удовольствия. Опьяняющий, подзабытый вкус настоящего аркадного боевика пронзает, как стрела, заставляя вспомнить ТО время и ТЕ ощущения. И снова Treasure. И снова Gunstar Heroes. Но теперь уже с заслуженной приставкой Super.



Жанр	Action
Издатель	Sega
Разработчик	Treasure
Платформа	Game Boy Advance
Сайт	www.gunstar-s-heroes.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.6

При прохождении японской версии игры складывается впечатление, что перед нами ремейк. Превосходный, местами очень удачно дополненный ремейк. Однако с выходом англоязычной версии все встало на свои места. События разворачиваются на несколько лет позже, нежели в Gunstar Heroes. Тем не менее, и цели новых героев, и их путь почти с ювелирной точностью копируют оригинал. Перед нами вновь предстают четыре планеты (три из них - те же самые), по пути встречаются многие старые знакомые боссы. Есть и новшества. Главное из них - система распределения оружия и обращения с ним. Прежде мы могли выбирать, как именно стрелять: на бегу или только из фиксированного положения. Теперь доступны оба способа одновременно, и выбор необходимого на текущий момент зависит лишь от использования определенной кнопки. Оружие осталось то же самое, но, чтобы его сменить, достаточно нажать левый шифт, а не ждать соответствующего приза. При этом за каждым из двух героев закреплено по одному фирменному стволу, и лишь два оставшихся являются общими. Кроме того, для каждого вида вооружения предусмотрена суператака (шкалу накопления которой вы можете видеть посередине статус-бара). Герои также неплохо владеют приемами контактного боя, такими как апперкот, подкат и удар ногой в воздухе, плюс могут использовать холодное оружие.



Почти Urban Strike

Появились несколько дополнительных этапов, исполненных в ином жанре, нежели основная часть игры. Если в Gunstar Heroes дело ограничивалось лишь небольшой космической прогулкой в духе Sub Terrania (scrolling-shooter с видом сбоку), то в Gunstar Super Heroes к ней добавились выполненные в "псевдо 3D" воздушные поединки верхом на скутере (когда враг атакует из "глубины" экрана - подобным образом действовал один из боссов оригинальной версии) и полет на вертолете с видом сверху. И все это - с прежним чумовым задором!

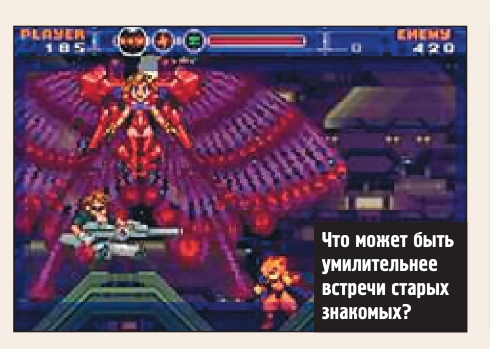
Вдобавок ко всему вышесказанному Gunstar Super Heroes по праву можно считать одним из образцов высокого художественного искусства в мире видеоигр. Сохранив прекрасно выдержанную аниме-стилистику, игра стала красивей своей прародительницы. Великолепный дизайн всего и вся, находящегося на экране, - всего лишь полдела. Как же бесподобно картинка выглядит в движении!



Полеты во сне и наяву

Да и звук не подкачал. Конечно, некоторое однообразие мелодий очевидно, но язык не повернется назвать их неподходящими к тому или иному конкретному случаю, а это - самое главное. Тем более в актив следует занести звукоряд и спецэффекты.

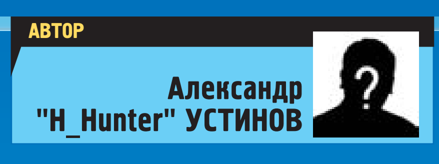
Безусловно, игра рассчитана, прежде всего, на умудренных опытом ветеранов, для которых словосочетание Gunstar Heroes - отнюдь не пустой звук. Вне всякого сомнения и то, что Gunstar Super Heroes придется ко двору любому любителю двумерных боевиков старой школы, даже несмотря на высочайший уровень сложности. Ремейк это или сиквел - какая, в сущности, разница? Главное - то безмерное наслаждение, которые вы получите за час встречи после двенадцатилетней разлуки.s



Что может быть умилительнее встречи старых знакомых?



Диалоги между товарищами по партии - одна из самых забавных авторских находок



АВТОР

Александр "H_Hunter" УСТИНОВ



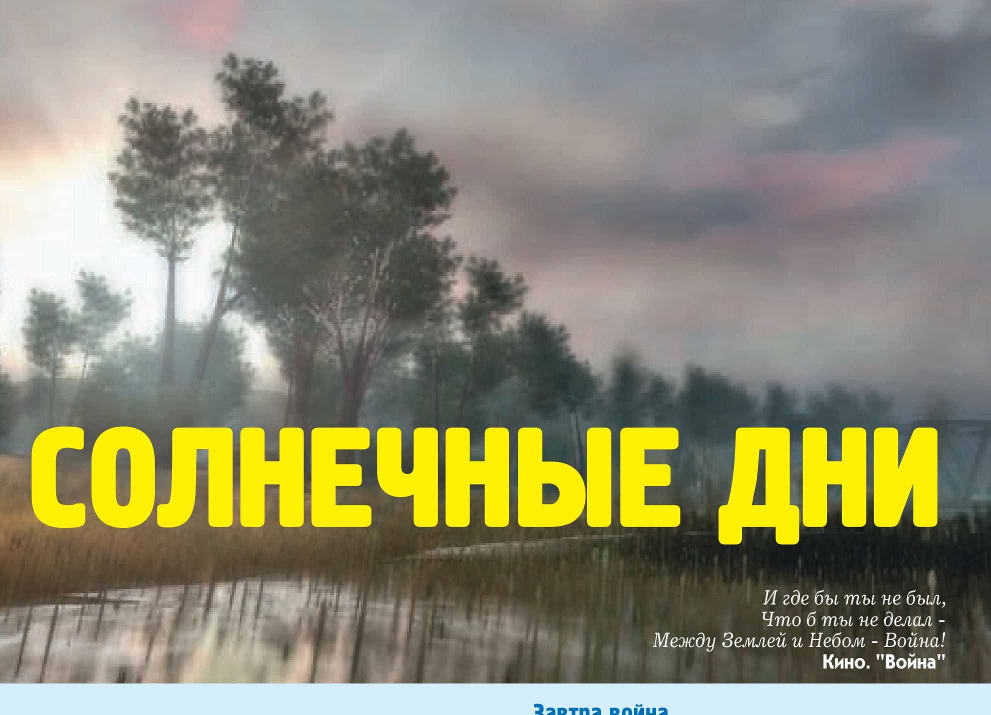


Жанр	FPS
Издатель	EA Games
Разработчик	Dice
Платформа	PS2, Xbox, Xbox 360
Сайт	www.battlefield.ea.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.5



СОЛНЕЧНЫЕ ДНИ

И где бы ты не был,
Что б ты не делал -
Между Землей и Небом - Война!
Кино. "Война"

Battlefield - культовый сериал для PC. Выпущенная фирмой Dice в 2002 году первая ее часть, Battlefield 1942, отрывала людей от реальности, заставляя их раз за разом переигрывать историю Второй мировой. В этом году на свет появился сиквел, и снова игра произвела эффект разорвавшейся бомбы. Обделенным консольщикам ничего не оставалось, как исподлобья завистливо смотреть на "персональщиков". Наконец, легенда дебютировала на приставочном рынке, причем сразу с цифры 2.

Завтра война

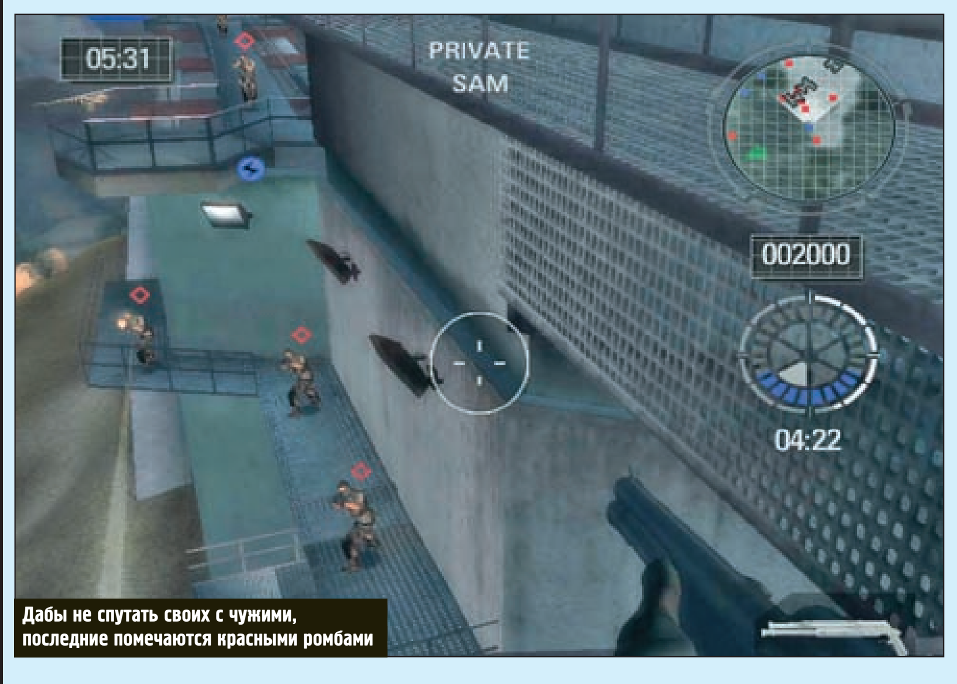
Сразу стоит отметить, Battlefield 2: Modern Combat - не порт, а самостоятельная игра, претерпевшая местами значительные изменения по сравнению с оригиналом. Чем консольная версия существенно и выигрышно отличается от компьютерного собрата, так это очень интересной синглплеерной составляющей. В ней даже наличествует сюжет, правда, не ахти какой. Умещается он буквально в одну строчку: американские миротворцы борются с китайскими интервентами на территории заснеженного коммунистического Казахстана.

Вот и вся история, здравствуй, дядя Клэнси. На этом она начинается, этим же и оканчивается. Никакого отдельно взятого протагониста, интриг и развития. Хотя местами игра старается напоминать о сюжете в виде передач новостей, но смотрятся они очень комично.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА



Естественно, западные разработчики были бы сами не свои, если бы не проявили свою эрудированность. Вот и господа из Dice не смогли удержаться от соблазна, в результате чего неназванные казахстанские города прямо пестрят надписями на русском языке. Надо отдать им должное, перлов, подобных "Грозному входу", обнаружено не было. Но без проколов не обошлось. Чуть ли не на каждом втором доме встречается надпись "Завод им". Но основная комедия скрывается в одном из таких "заводов": поднявшись на второй этаж, можно увидеть надпись "Военкомат". А что? Дешево и сердито, с завода сразу в армию.



Дабы не спутать своих с чужими, последние помечаются красными ромбами

ПРОВЕРКА ЗРЕНИЯ?



Очень удачным оказался дизайн интерфейса. Все данные располагаются по периметру экрана. Иконки при малых размерах обладают большой информативностью. С общей картиной резко контрастирует процесс доведения целей очередной миссии: посередине экрана возникает огромная надпись. Возникает ощущение, что попал на прием к окулисту.


Вот так здесь наказывают злостных нарушителей ПДД

Синглплеер не копирует классический многопользовательский режим Battlefield, а представляет собой набор миссий, в которых предстоит выполнять различные задания, начиная от обычной зачистки территории и заканчивая разведывательными вылазками. Причем по ходу кампании игрока будут перебрасывать то на одну, то на другую сторону. Изменения от таких метаморфоз исключительно эстетические, т.к. противоборствующие страны по сути одинаковы.

В Modern Combat отсутствует даже намек на командование войсками. Вместо этого игрок нажатием кнопки может взять под контроль любого солдата в зоне прямой видимости. Кончились патроны, а времени на перезарядку нет? Быстро переселяемся в стоящего рядом товарища и довершаем начатое. К тому же, таким образом гораздо удобнее передвигаться на большие расстояния: карты-то огромные, пока пешком дойдешь - или заснешь за джойстиком, или коварные недоброжелатели в дуршлаг превратят.

На выбор предоставляется пять классов солдат (инженер, спецназовец, штурмовик, снайпер, медик). По мере продвижения по кампании будет открываться дополнительное оружие (пять разновидностей для каждого типа бойцов) и улучшаться старое. Игроку дадут покататься на наземной, воздушной и морской технике. Никакой дотошной симуляции не ждите - все до предела аркадно.

Враги на поле боя прут целыми отрядами, стреляют неточно, умирают быстро, а потом в таком же составе респавнятся в ближайшем гараже/ангаре/подъезде. Часто получается так, что, забежав в пустой бункер, получаешь очередь в спину от только-только переродившегося супостата.

Игра местами напоминает фильмы о Рэмбо: можно запросто встать и с диким воплем отстреливать всех в зоне видимости, даже не утруждая себя использованием укрытий. Впрочем, Battlefield - это не голливудский боевик, и подобное поведение все же не способствует продолжительной жизни, в массе подкашиваемых оппонентов обязательно найдется "удалец", который меткой очередью укокошит зарвавшегося героя.

Для повышения динамичности геймплей напичкан всякого рода аркадными элементами. Так, во время сражения за каждого уничтоженного врага, выполненную задачу и прочие не слишком приятные для противника действия начисляются очки. За скоростное скашивание супостатов выдаются временные бонусы вроде повышенного здоровья, увеличенной убойной силы, улучшенной брони, которые превращают нашего протеже в натурального терминатора. Особо изощренным поклонникам военных действий за каждый "классовый" подвиг, будь то умертвление десяти врагов с одной обоймы или отстрел экзотической винтовой дичи, присуждаются всевозможные медали. По завершении миссии выводится статистика, по результатам которой начисляются "звезды званий". Хотите быстро выслужиться? Пожалуйста, начальство любит скоростные машины убийст-


Стрит-рейсинг по-армейски


Видимо разработчики считают, что "все китайцы на одно лицо"



Вот так всегда. Искал в кустах рояль, а нашел террориста



Белая иконка над головой товарища обозначает, что в него можно переселиться

ва, сражающиеся бок о бок с товарищами (под командной работой подразумевается частая смена солдат, участвующих в конфликте). Одиночки не в почете, а за потери звезды, наоборот, будут вычитаться.

Дополнительное развлечение обеспечивает режим Challenge Mode - эдакое армейское троеборье, состоящее из гонок на технике, тира и выяснения, чей дух быстрее переселяется.

Традиционный Battlefield 2 начинается в мультиплеере, рассчитанном на 24 игрока. В распоряжении имеется 13 карт. В игре присутствует два режима. Упомянутый выше классический, в котором необходимо контролировать стратегические точки, и "Захват флага". Маловато будет, ну да ладно.

К сожалению, многие фичи второй части компьютерной версии (например, продвинутый режим командования войсками) так на приставки и не перекочевали.

В наших глазах

Графически игра очень слаба. Убогонькие модельки солдат и чуть более приличная техника. Текстуры -будто тщательно размазанное по хлебу масло. Все принесено в жертву воистину большим картам, размеры которых поражают. Архитектура, как правило, довольно угловата и слабо детализована. Открытые дома встречаются редко, их комнаты пусты, словно после татаро-монгольского нашествия. Впрочем, подобную неживописную картинку довольно неплохо скрашивает ряд спец- и визуальных эффектов: взрывы зрелищны, a bloom- и blur-фильтры отлично прячут все огрехи слабой детализации.

Звук вял и невыразителен. Из запоминающихся музыкальных тем можно выделить лишь титульную, внутриигровая же пиликает и не создает должного эффекта. Так бы все и слилось в одну натуженную какофонию, если бы не нескончаемые крики и возгласы товарищей по оружию. Все они очень любят рапортовать: кто-то докладывает о зачистке зоны, кто-то - об обнаружении противника, кто-то запрашивает подкрепление. Вся эта болтовня очень атмосферна. Хаос, царящий на поле боя, передается на ура.

Управление вполне стандартно для консольных шутеров. Нарекание вызывает только невозможность мгновенно остановиться - солдат обязательно пройдет еще метр-полтора и только потом замрет. Из-за подобных финтов пополнять клуб армейских самоубийц приходится довольно часто, особенно поначалу.

Группа крови

Подводя итог, хочется отдать разработчикам должное: они смогли перенести великую серию в приставочное пространство. Конечно, игра потеряла некоторые особенности, но это ни в коем образе не умаляет ее ценность. Сериал дебютировал, причем дебютировал очень достойно. ©


Китайцы поспешно сжигают покрышки, дабы американцам ничего не досталось


Рокет-джамп не получится. Это не "Квейк"!

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

ГОЛЛИВУДСКАЯ ВОЙНА ДУБЛЬ ДВА

Невыполнимых миссий не бывает.
Ни одна жертва не является слишком большой.
Долг - прежде всего.
Девиз 1-й Пехотной дивизии армии США



Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Treyarch
Платформа	PS2, Xbox, GameCube
Сайт	www.callofduty.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.6

Российских игроков, решивших поиграть в Call of Duty 2: Big Red One, ждет неприятный сюрприз. Дело в том, что Treyarch лишили нас кампании за Советский Союз. Английским геймерам тоже не понравится отсутствие миссий за британцев. Такой шовинизм обусловлен тем, что разработчики решили посвятить новую игру исключительно американскому вкладу в дело Победы. Досадно, конечно, ведь вряд ли следующая часть серии будет посвящена исключительно нашим бойцам.

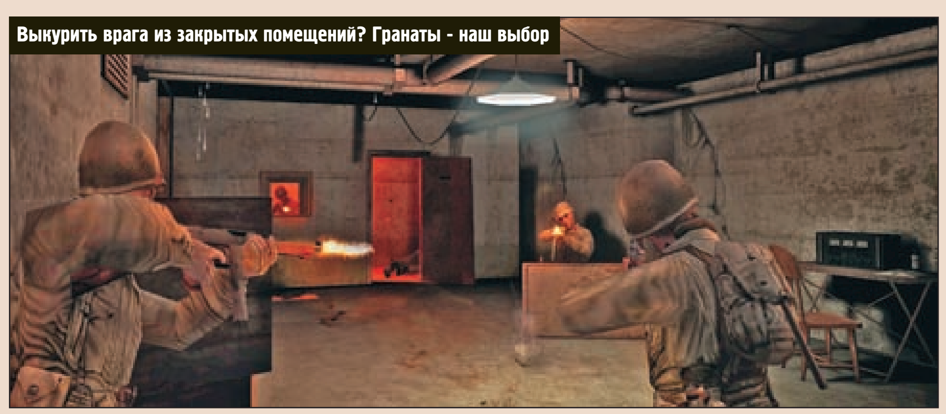
В игровом мире нам отводится роль рядового в первой Пехотной дивизии вооруженных сил США. Комментирующий видеоролики голос взахлеб расписывает ратные подвиги американских вояк во Второй мировой. Количество их заслуг настолько велико, что невольно ждешь момента, когда нам "скромно" скажут, что именно эти парни выиграли войну. К счастью, этого не происходит, и надо отдать должное: служившие в первой пехотной солдаты успели побывать в разных точках мира, где они небезуспешно сражались с фашистами. Игра позволит нам узнать, за что же "большие и красные" (вы будете смеяться, но это не пошлая шутка разработчиков, а неформальное название дивизии) получили по завершению Второй мировой шестнадцать Орденов Почета[1].


Для охоты на "тигров" и прочую живность используйте "базуки" американского производства

Мы в такие шагали дали...

В Call of Duty 2: Big Red One игрока помотает по весьма разнообразным локациям. С выжженных солнцем и бомбами "Африканского корпуса" равнин Северной Африки мы перенесемся на красивую, но пока еще не гостеприимную Сицилию. Далее по списку идет пляж Омаха. Закончится адская турпоездка, как и следовало ожидать, в Германии. Там нам приготовят теплый, в прямом смысле слова, прием местные жители, вооруженные MG-42.

Несмотря на то, что воевать придется только за американцев, география игры ничуть не уступает предыдущей части. Нашими противниками станут не только немецкие, но и итальянские фашисты. Поколесить удастся как на "родных" танках, так и на трофейном немецком "панцере". В небесах нашими аргументами против фашизма станут пулеметные башни B-24 Liberator'а. Кстати, на этом же самолете нам дадут побомбить вражеские объекты. А вот местный морской транспорт особой


Выкурить врага из закрытых помещений? Гранаты - наш выбор

1. Орден Почета - высшая награда в армии США. Геймерам она должна быть хорошо знакома, в честь Ордена названа целая серия шутеров Medal of Honor.

Call of Duty 2: Big Red One


Тот солдат, что слева, правильно оценил шансы взвода в борьбе с "Тигром"

интерактивностью не наделен: мы либо поливаем свинцом берег из станкового пулемета, либо указываем артиллерии цели при помощи бинокля.

Определенно, дизайнерам Treyarch за проделанную работу по созданию уровней можно если и не вручить Ордена Почета, то, по крайней мере, бесплатное питание в Макдоналдсе на полгода обеспечить. Разнообразные задания не дадут заскучать геймеру на протяжении всех 13 миссий.

Стоп. Снято

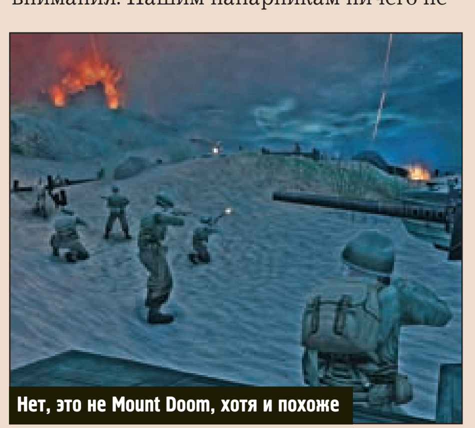
Буквально каждый скрипт стремится изобразить что-нибудь красивое и киношное. Будь это падающие на ангар "Юнкерсы", подрыв бойцами нашего взвода Flak-88 или нарочито трагичная и пафосная гибель соратника - все выглядит как в каком-нибудь "Спасении рядового Райана". Разгул скриптов, несомненно, добавляет игре красоты и эффектности, но в то же время делает ее малопригодной для повторного прохождения. Не очень-то интересно играть, когда знаешь, что сейчас здесь будет взрыв, там упадет сбитый самолет, а вот тут погибнет товарищ.

Конечно, не все отдано во власть запрограммированных заранее сцен. Существует еще и такая штука, как AI. Но вот ей-то разработчики уделили минимум внимания. Нашим напарникам ничего не стоит промахнуться из автомата по врагам даже на близких расстояниях. Застрять в каком-нибудь углу и тупо стоять, пока не пристрелят, - для них тоже не проблема. Порою у подконтрольных AI болванчиков начисто пропадает инстинкт самосохранения, и они могут присесть всего в метре от брошенной гранаты вместо того, чтобы найти укрытие. Причем проблемы с интеллектом наблюдаются не только у наших бойцов, противостоят им такие же умственно неполноценные немецкие войска.

Жизнь рядового

Прохождение игры заметно усложнилось, если сравнивать с первой частью. Отражение атак немецкой пехоты под перекрестным пулеметным обстрелом - обычное дело. Апогеем игровой сложности стала миссия Dragon's Tooth. В ней необходимо проскочить через линию обороны "Зигфрид". Поиск правильной тактики может стоить игроку не одной перезагрузки. Ситуация осложняется еще и системой редких автосейвов. В случае, если вас убили, будьте добры пройти определенный отрезок миссии заново.

Доработке подверглась механика игры. Радиус взрыва гранат стал ощутимо больше. В сравнении с Call of Duty: Finest Hour в лучшую сторону изменилось прицеливание: попасть в противника из MP 40 или BAR даже на значительных расстояниях не представляет особой сложности. А снайперские винтовки и вовсе превратились в абсолютное оружие победы.


Нет, это не Mount Doom, хотя и похоже


Из этих пушек нам даже дадут пострелять

У ВОЙНЫ МНОГО ЛИЦ

Call of Duty 2 вышел на всех современных игровых платформах, в том числе на PC и на недавно появившейся в продаже Xbox 360. Но на самом деле игроки получили не одно продолжение знаменитого шутера, а целых два. И если версии для персоналок и новой х-коробки идентичны и отличаются лишь некоторыми техническими нюансами, то вариант для остальных консолей имеет куда больше отличий. И дело тут не только в разных мощностях систем нового и старого поколений, но и в геймплее. Версии на PC и Xbox 360 имеет существенные нововведения, которые изменяют игровой процесс. Например, отсутствие лайфбара и возможность использовать дымовые шашки. Call of Duty 2 для теперь уже младших консолей, наоборот придерживается классического геймплея, знакомого еще со времен Call of Duty: Finest Hour. Но, разумеется, прилагаются другие уровни и миссии. Является ли такой подход к созданию сиквелов оправданным? Скорее да, чем нет. Если помимо консоли, вы обладаете еще и достаточно мощным PC, то у вас есть возможность пройти обе версии любимой игры. При этом вам не придется блуждать по уже знакомым уровням и выполнять одни и те же задания.

Солдат, не спать!

Как говорится, выше головы прыгнуть не удастся даже с трамплина. Сделать красивый шутер с большим количеством движущихся объектов на доживающих свой век приставках не так-то просто. А уж если игра кроссплатформенная, то никого не обидеть в плане графики еще труднее. Впрочем, Treyarch постаралась сделать все, чтобы новый Call of Duty смотрелся прилично. И это им удалось. Красивые взрывы, аккуратные модели техники и зданий, большое количество объектов на экране без падения частоты кадров - все смотрится на уровне.

Музыка в игре звучит лишь в наиболее трагические или героические моменты. Как и положено, она представляет собой возвышенные мелодии, которые должны вызвать у игрока чувство патриотизма и гордости за американскую армию. Не факт, что российские игроки исполнятся гордости за пехоту США, но в целом музыка неплохо дополняет эмоциональную составляющую.

Call of Duty 2: Big Red One получился добротным шутером о Второй мировой. Ничего принципиально нового в нем нет, но это не является его недостатком. "Еще больше, еще разнообразнее, еще красивее!" - именно этим лозунгом руководствовались разработчики, создавая новую часть серии-лидера исторических FPS. Treyarch поработала на славу и выдала на-гора качественную, кинематографичную стрелялку про самую грандиозную войну в истории человечества.

АВТОР

Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ

Время драконов

Найди компаньонов в местной закусочной и приступай к выполнению квеста!
Dragon Quest III

После объединения Square и Enix одни любители "Драконьего Квеста" совсем сникли, ожидая самого худшего, другие же воспряли духом, надеясь на качественное развитие саги. Как показало время, надеялись они не зря. Восьмая часть, вышедшая эксклюзивно на PS2, уже обошла по продажам Final Fantasy X.

Появление жанра консольных RPG - достижение Dragon Quest. Первая часть игры еще в 1986 году установила каноны игрового процесса JRPG, которые остались неизменными по сей день, и оказала влияние на всю игровую индустрию в целом. Возможно, отчасти поэтому японские игроки так превозносят весь сериал и с нетерпением ждут релиза каждой новой части.

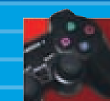
Игра, которая когда-то основательно встряхнула японскую развлекательную индустрию и вдохновила на подвиги армию подражателей, жива и здравствует в лице нового ролевого хита.

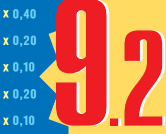
Твой квест начался!

Злой шут Дулмагус похитил из древнего замка Тродэйн артефакт и получил огромную магическую силу, что привело к плачевным результатам. Проклятье пало на короля и его дочь. Правитель страны превратился в некое лесное чудище, а прекрасная принцесса стала прекрасной лошадью. Сопровождая несчастных царственных особ вместе с воякой Янгусом (имеющим разбойничье прошлое) и мышкой Топпо, обитающей в кармане тужурки, герой повествования отправился в далекое путешествие. Снять проклятие и вздернуть повинного в злодеянии негодяя на фок-мачте - вот цели, которыми задается молодой приключенец в начале игры. Ну, а потом, чем черт не шутит, глядишь, и мир спасет, и на принцессе женится (предварительно расколдовав, само собой).



Жанр	JRPG
Издатель	Square Enix
Разработчик	Level 5
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.playstation.com





РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10 x 0,40
Графика	9 x 0,20
Звук и музыка	9 x 0,10
Сюжетная линия	8 x 0,20
Ценность для жанра	9 x 0,10

9.2

100% БЕЗ КОНСЕРВАНТОВ

Первые три игры серии на NES были крепко связаны друг с другом сюжетом. Герой спасал мир от разных злодеев, следуя древним пророчествам. Однако в четвертой части мы видим мир, где о событиях предыдущих игр уже давно позабыли, и с тех пор повелось так, что новые Dragon Quest не имеют друг с другом какой бы то ни было сюжетной связи. Фаны уверяют всех в том, что, поиграв в Dragon Quest, мы сможем по-настоящему понять, какой же на самом деле является настоящая традиционная японская ролевая игра. С этим сложно не согласиться.




Бочка меда. С ложками не подходи!

Ширe шаг

Главным отличием Dragon Quest от Final Fantasy всегда являлось то, что здесь во главе угла стоит игровой процесс, а не сюжет. Восьмая часть DQ не стала исключением из правил, она обладает огромным миром, поделенным на несколько континентов. Никакого постмодерна, киберпанка, мистики. Главный герой - юный и ясноглазый искатель приключений, исследующий исполненный секретов и открытий средневеково-фэнтезийный мир. Из города в город, из подземелья в подземелье партия идет к великой цели, получает опыт, покупает новое снаряжение, помогает добрым, уничтожает злых.

Если сравнивать новую часть с предыдущими, то можно выделить кое-какие качественные изменения и улучшения. Появилась возможность комбинировать предметы, получая новые, с помощью чудесного горшка Alchemy Pot и разбросанных по миру рецептов. У разных видов оружия есть уникальные скиллы, прокачивать которые можно с




Тех, кто хорошо прокачался, отправляют на галеры

каждым уровнем, расставляя заработанные Skill Points вручную на те виды оружия, какие вам больше по душе. Чем больше очков вы поставите, скажем, на меч, тем больше откроется приемов для него. Например, у Янгуса, мастерски использующего дубину, имеется специальная атака, выбивающая из врага дополнительные деньги. Во время боя можно использовать так называемую Tension System, которая позволяет потратить ход на накопление силы, чтобы в следующий раз бабахнуть сильнее. Да и монстры на это способны, представляете, какие умные? Впоследствии противников можно будет ловить и использовать в боях.

По традиции присутствует смена дня и ночи. В темное время суток, как водится, враги, нападающие по принципу random encounter, становятся многочисленнее и опаснее, а дома и магазины закрываются на засовы. Кстати, в гостиницах и ночлежках можно выбрать время подъема - утро или вечер. Мелочь, а приятно. Само собой, в игре есть традиционное казино, дополненное двумя новыми играми - рулеткой и "бинго". Стоит отметить и малую продолжительность загрузок, что дает дополнительное ощущение целостности виртуальной вселенной.

Полностью пошаговые битвы происходят на отдельном экране, где несколько врагов терпеливо ожидают своей незавидной участи. Самих персонажей при этом не видно, геймер как бы смотрит на происходящее их глазами. Задав команды партии, вы можете наблюдать результат своего мудрого руководства - в общем, схема классическая, "олдскульная".

Исследование ландшафта с его холмами, реками и долинами способно заинтересовать игрока не меньше, чем чтение сюжетных диалогов и прокачка персонажей. Поначалу, за неимением общей карты, учитывая большие расстояния между населенными пунктами, которые придется преодолевать на своих двоих, и обилие возвышенностей и лесов, скрывающих горизонт, легко заблудиться. Но взберитесь на холм и оглядитесь вокруг (перейдите к виду от первого лица) - и все станет ясно, как день (если вы, конечно, днем путешествуете). Заодно можно вдруг заметить среди кустарников призывно сверкающий медными деталями

ЗВЕЗДНОЕ ТРИО

Yuji Horii

Юдзи Хори впервые привлек внимание к своей персоне, выиграв конкурс программистов, устроенный компанией Enix. Начав работать в этой фирме, он принялся творить, оправдывая надежды руководства. Американские RPG Хори не приглянулись, поэтому он решил создать свою. Это желание и вылилось в великолепный по тем временам Dragon Quest. Сюжет, текст диалогов, внешность многих монстров были придуманы этим талантливым человеком. Впоследствии программист с удовольствием работал над продолжениями серии DQ, и это не помешало ему поучаствовать в создании еще одной отличной JRPG - Chrono Trigger, которая также стала очень популярной.

Koichi Sugiyama

Сугияма - композитор серии Dragon Quest, профессиональный музыкант, занимающийся звуковым оформлением не только игр, но и в театре, кино, телешоу и т.п. Однако больше всего музыкант известен аудитории именно по DQ, очень популярной на его родине. Также ему принадлежит идея исполнения саундтреков игр в концертных залах "вживую" (впервые такой концерт был посвящен второй части DQ, вышедшей в 1987 году). Сугияма и по сей день продолжает проводить подобные мероприятия, будоражащие умы фанов видеоигр.

Akira Toriyama

Торияма отвечает за общий внешний вид игр серии Dragon Quest, окончательный дизайн монстров и персонажей. Его уникальный художественный стиль позволил ролевому сериалу выгодно выделиться из массы типичных JRPG. Также он разработал дизайн Chono Trigger, Torneko Big Adventure и Tobal.

ОРДЕНА И МЕДАЛИ

Ассоциация CESA (организующая ежегодную выставку Tokyo Game Show) объявила лауреатов собственной игровой премии. Гран-при 2005 года получил Dragon Quest VIII.

Ранее Dragon Quest VII стала самым продаваемым проектом для PlayStation с результатом более чем в 4 млн. копий. Кроме того, Dragon Quest VII - первая игра в истории, получившая награду от Японского агентства культуры.

сундук с полезными предметами и сокровищами - весьма хороший стимул к исследованию локаций, окружающих города и деревеньки. Впоследствии пешком ходить не придется, вы будете летать на больших птицах, кататься на лошадках и бороздить океаны на гордых кораблях. А под великолепную музыку, исполненную Токийским симфоническим оркестром, этим заниматься приятнее вдвойне. Многие композиции представляют собой замечательные ремейки мелодий из ранних частей серии, так что игравшие когда-то в Dragon Quest (или Dragon Warrior, как сериал именовался в Америке) смогут ощутить хороший наплыв ностальгии. Вдобавок в англоязычной версии игры имеется качественная озвучка важных диалогов, причем акцент и манера выговора некоторых персонажей переданы отлично.

Вне всякого сомнения, Dragon Quest VIII - одна из самых захватывающих, интересных, интригующих и красивых ролевых игр, которые видел этот мир. Хватайте, а то убежит.



Йода, ты ли это?..

Приходите в гости к нам

Внешнее оформление игры создает атмосферу волшебной сказки, нарисованной самыми яркими и сочными красками, взятыми у самой радуги. Приятное впечатление оставляет грамотное использование студией Level 5 технологии cell-shading, делающей игру похожей по виду на аниме, а также хорошая анимация. Персонажи и монстры, населяющие этот огромный мир, могут вызвать улыбку, а иногда и удивление. Зачем авторы сделали монстру Imp магическую атаку, на которую у него не хватает MP (после неудавшегося по этой причине заклинания, он забавно выпучивает глаза и, посрамленный, падает на бок)? Или Candy Cat, которая с 50% вероятностью не будет вас атаковать, а займется умыванием своей мордочки? Да просто для того, чтобы игрок лишний раз улыбнулся. На наш взгляд это важная составляющая Dragon Quest VIII. Тем не менее, история игры достаточно серьезна, и это очень долгая история.



Провинциальные девушки смотрят на героя огромными анимешными глазами





ГЛАВНОЕ - НЕ РАЗНЕСТИ ТЕЛЕВИЗОР

Игра Kenshin Dragon Quest, выпущенная в 2003 году в Японии, подключается напрямую к телевизору, ей не нужны ни консоли, ни компьютеры. Здесь весь изюм заключается в управлении. Рубить виртуальных врагов нужно с помощью специального джойстика-меча, да еще с видом от первого лица. Все движения девайса перед экраном фиксируются специальными датчиками. Сюжет игры взят из оригинального, первого Dragon Quest.


Партия в полном составе



Ранее некоторые зачарованные красивой графикой и cg-роликами серии Final Fantasy владельцы PS one, поглядев на долгострой Dragon Quest VII, недоуменно поплевались и со спокойной совестью продолжили исследовать богатый внутренний мир Квистис и охаживать ганблейдом Кактуаров. Меж тем этот самый DQVII - самая продаваемая игра для PS one у себя на родине. Нет, вы только вдумайтесь в эти слова. Круче FF и "Резидентов", стало быть! Да, конечно, на самом деле умом японцев не понять. Но можно попытаться, и особенно хорошо получится, если сами поедатели суси пойдут нам навстречу. Пожалуй, восьмая часть сериала как раз и есть стометровка навстречу геймеру-японцу. Тут тебе и очень красивая графика, и огромный полностью трехмерный мир, и даже подсказки-комментарии для новичков. В таких условиях игру исследовать куда приятнее, и диалоги читать не скучно, можно параллельно дизайном персонажей восхищаться. Мы вот уже восхитились, а вы?


Монстрик Слайм, загримированный под джойстик

Что нам стоит мир построить? Нарисуем - будем жить

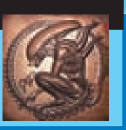
Во времена ранних 80-х такого жанра, как JRPG, не существовало в природе, и геймеры довольствовались компьютерными играми наподобие Ultima и Wizardry. Положение надо было срочно исправлять, и как-то раз в Стране Восходящего Солнца три талантливых человека, которых благословила богиня Аматэрасу, - писатель, художник и композитор - решили создать ролевую игру нового типа. В 1986 году результат их совместных усилий поступил в продажу. Распробовав новое блюдо на вкус, многие японские геймеры пустились в пляс, а хитрые люди из Square крепко призадумались... Сегодня жанр JRPG является одним из самых популярных и почитаемых у играющей аудитории, а новые продукты этой категории растут и размножаются, как грибы после дождика. Dragon Quest стал чуть ли не национальным достоянием Японии, где его создатель Yuji Horii известен буквально в каждом доме. Игры и сопутствующие товары на тему DQ скупаются ящиками и баулами, фигурками героев уставляются полки, постерами обклеиваются стены.


Молниеносный удар

Очевидно, что Dragon Quest определила основные принципы JRPG на десятилетия вперед, и многие идеи Хори и Ториямы затем использовались в других ролевых проектах. Цитаты из игр сериала можно встретить даже в аниме и литературе, некоторые фразы стали крылатыми. И даже симпатичный глазастый монстрик Slime, неофициальный символ Dragon Quest, встречается чуть ли не во всех JRPG (иногда под другими именами и с легким макияжем). Но это все не суть важно. Игры серии исправно выходили одна за другой миллионными тиражами, причем даты релизов оказывались чуть ли не праздниками - Днями геймеров, о чем говорит хотя бы случай, ставший легендой игровой индустрии, связанный с Dragon Quest III. Enix по каким-то причинам разослала картриджи с игрой в магазины прямо в середине рабочей недели. В результате десятки тысяч детей в этот день пропустили школу, желая приобрести картридж, а многие папы и мамы также не пришли на работу. Очереди у магазинов растягивались на несколько кварталов, оборачиваясь по паре раз вокруг торговых центров. Известны даже случаи, когда менее удачливые фанаты отбирали игру у тех, кто успел ее купить. Вот что значит - популярность. Итогом всей этой кутерьмы стал специальный закон, предписывающий Enix выпускать игры этой серии только в красные дни календаря. Сумасшедшая популярность Dragon Quest может сравниться разве что с успехом Pokemon в США и Европе. ©

Prince of Persia: The Two Thrones

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



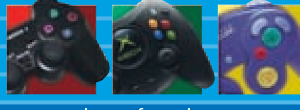


*Умей принудить сердце, нервы, тело
Тебе служить, когда в твоей груди
Уже давно все пусто, все сгорело,
И только Воля говорит: "Иди!"*
Р. Киплинг





Жанр	Action/Adventure
Издатель	Ubisoft, Vellod Impex
Разработчик	Ubisoft Montreal
Платформа	PlayStation 2, Xbox, GameCube
Сайт	www.princeofpersiagame.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.1

Если бы герои видеоигр организовывали профсоюз, то знаменитого персидского принца наверняка бы пригласили председателем. Спору нет, разработчики создавали колоритных персонажей и до появления восточного юноши с ятаганом (взять, к примеру, Зельду), но благодаря релизу игр с его участием на множестве платформ именно ему удалось получить наибольшую известность.

Стряхнув пыль с бренда Prince of Persia, разработчики Ubisoft выдали в 2003 году один из самых удачных ремейков старых хитов - великолепный Sands of Time. За ним последовал спорный Warrior Within (2004). Наконец, дело дошло до заключительной части - The Two Thrones. Выпуск сиквелов в столь короткие сроки наводит на мысль о банальном выколачивании денег из фанатов. Такая политика в большинстве случаев отрицательно сказывается на качестве продукции. Мы уважаем Ubisoft за высокий уровень проектов этой компании, но вынуждены признать, что в отношении серии PoP они слишком увлеклись получением прибыли.

На пути к "хэппи энду"

Победив преследующего его демона Дахаку и завоевав расположение Императрицы времени Кайлины, Принц сгреб последнюю в охапку и поплыл домой в Вавилон. Однако родная столица встретила своего сына не праздничным карнавалом с песнями и плясками, а синхронным залпом горящих стрел и катапультных снарядов. Все из-за манипуляций со временем. Получилось так, что Визирь (персонаж Sands of Time) остался жив и напал на владения главного героя.

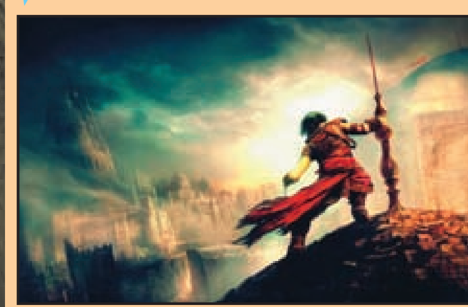
По законам жанра спутницу тут же похищают, а Принц, сломя голову, несется в замок ее спасать, но, увы, не успевает. Вот здесь и начинаются странности. Дело в том, что Кайлина не бросается со скалы, произнеся: "Я тебе доверяю", как это было в ролике E3. Все оказалось куда прозаичнее. Императрицу примотали к фрагменту разрушенного балкона и тривиально зарезали проклятым кинжалом. По непонятным причинам завязку полностью изменили. Душещипательная сцена на крыше одного из домов горящего Вавилона превратилась в обычную поножовщину. Трогательная концовка Warrior Within была отправлена в утиль - вы не увидите дальнейшего развития отношений Принца и Кайлины. Почему-то разработчики перечеркнули эту любовную линию и предпочли пойти на поводу у фана-


Подсади повыше - до потолка не дотягиваюсь


А теперь все дружно: "Колбасаааа - это бывшие лошадки!"


Кручу-верчу, как хочу

ПРИНЦ, ПОЛЦАРСТВА И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ



В PoP3 есть совершенно гениальная сцена. Принц и Фара едут на лифте. Неожиданно барышня спрашивает, какой у него любимый цвет, а в ответ на косой взгляд в свою сторону объясняет, что хочет узнать о герое побольше. Мол, пора бы уже рассказать: они пол-игры вместе врагов гробили и бок о бок в грязи оккупированного Вавилона пачкались. И ведь действительно: с 1989 года мы гоняем персидского царевича по лабиринтам и ничего о нем не знаем: ни о его вкусовых предпочтениях, ни о взглядах на жизнь. Да чего уж там, даже имени его не знаем. Как видно, разработчики решили уделить больше внимания личности протагониста, что очень похвально.

тов, вернув в серию Фару. Нам такое решение кажется весьма сомнительным. Принц и Императрица - персонажи, которые бросили вызов судьбе и отказались от идеи уничтожить друг друга. Их союз выглядел бы очень символично.

Арабские ночи, мочи кого хочешь

С поразительным упорством программисты выжимают из старого движка все ресурсы. Только выше головы все равно не прыгнуть. Графика PoP сражала наповал два года назад, но теперь уже не вызывает вздохов восхищения. Ее качество держится на приемлемом уровне, но такой громкий проект явно заслуживает большего. Модели персонажей смотрятся неубедительно, демонстрируя нехватку полигонов при близких ракурсах камеры. Дизайн локаций вполне стандартен для трилогии. В этом отношении The Two Thrones явно проигрывает обеим предшественницам: надоели уже эти стены с осыпающейся каменной крошкой, балкончики и сырые подземелья. Разработчики, словно на автопилоте, бравируют все теми же световыми эффектами, пусть и весьма симпатичными. Господа, сколько можно? Видели мы уже эти блестки и не раз.

Саундтрек лишился агрессивных рок-композиций Warrior Within. Музыкальное сопровождение с восточными мотивами в современной обработке гораздо ближе по духу к Sands of Time, равно как и общая концепция игры. Даже повествование ведется проникновенным голосом Кайлины (в первой части "рассказчиком" был сам Принц). Очевидно, вжившись в образы, актеры выдали весьма достойную озвучку. Иными словами со звуковым сопровождением все в порядке. Возникает лишь один вопрос: почему великолепная песня, исполняемая при демонстрации финальных титров, в самой игре не появляется? Скажете, некуда было вставить? Ну, ведь приткнул же Кодзима песню "Snake Eater" в MGS3. Да еще как приткнул! Интересно, что помешало разработчикам Ubisoft напрячь смекалку и сделать то же самое?

Шутка, повторенная трижды

Как и следовало ожидать, в плане игрового процесса третья часть мало отличается от предыдущих. Разработчики в который раз эксплуатируют старые идеи, которые уже начали приедаться. Все эти прыжки через пропасти, беготня по стенам, трюки с остановкой и обращением вспять времени постепенно утрачивают актуальность. Поездки на колесницах и сражения с несколькими боссами едва ли могут существенно разнообразить геймплей.

Напомним, что девелоперы собирались воспроизвести огромный город и дать игроку больше свободы передвижения. Спрашивается: где же эта свобода? The Two Thrones получилась еще более линейной, чем Warrior Within. Сюжет PoP3 проведет вас по разным локациям: крышам домов, катакомбам замка и узким улочкам Вавилона. Только создается впечатление, что вы постоянно движетесь по одному коридору без всяких развилок.

Битвы с приспешниками Визиря "облагородились" возможностью моментальных убийств. Реализовано это посредством своеобразных мини-игр. Подобравшись сзади к неприятелю, вы сначала активируете stealth kill, а потом нажимаете кнопку удара в моменты, когда сверкает лезвие оружия. Все остальное сделает автоматика. Хотите почувствовать себя героем? Пожа-



Prince of Persia: The Two Thrones

ПОГОВОРИМ?



Толика цинизма и самоиронии идут на пользу сюжетноориентированным играм. В PoP3 разработчики не упустили возможности поиздеваться над самими собой. Выражается это в первую очередь в диалогах. Например, в самом начале игры, выдергивая из стола ржавый нож, Принц возмущается: "Почему, когда происходит какое-нибудь несчастье, я никогда не могу найти нормального оружия?". Или на предложение Фары дернуть за очередной рычаг он отвечает репликой: "Зачем пытаться? С моей удачей я, наверняка, активирую какую-нибудь ловушку. Или вызову песочных монстров... Или спровоцирую конец света".

луйста - с криком "Аллах Акбар!" смело врубайтесь во вражеские ряды. Однако расправляться с недругами исподтишка куда удобнее, а то они чего доброго подкрепление вызовут. Если все сделать правильно, супостаты и пикнуть не успеют, как превратятся в кучки песка. Если нет - и они живы останутся, и Принц по ребрам схлопочет. Этими нововведениями обусловлены соответствующие изменения искусственного интеллекта, который разработчики обещали "существенно доработать". Сильно сказали. На самом деле просто добавилась парочка новых шаблонов поведения. Враги научились не замечать Принца (а иначе, как к ним подкрадываться?) и нервно реагировать на вспугнутых им птиц.



Скажи мне, дорогой Принц: в каком ухе у меня жужжит?

Я, снова я и принцесса

Ну и, конечно, гвоздь программы - раздвоение личности. После смерти Кайлины Принц "заразился" магическим песком, от чего пробудилась его отрицательная сторона. Теперь в голове протагониста стало тесно, потому что там разместились целых два сознания. Как следствие - царственная особа будет систематически трансформироваться в "песочного монстра" и обратно. Разработчики хвастались, что стиль игры за светлую и темную ипостаси будет кардинально отличаться. Последняя брезгует подбирать неприятельское оружие, предпочитая вести бой более брутальными методами (например, душить всех агрессивно настроенных субъектов шипастой цепью), а также активно пользуется этой цепью для преодоления препятствий. Огорчает лишь то, что игрок лишен возможности совершать превращения произвольно и проходить один и тот же участок пути разными способами. Напротив, все метаморфозы строго проскриптованы.

Вообще ценность этой сюжетной вариации на тему истории доктора Джекила и мистера Хайда явно завышена. Дело в том, что после перевоплощения принц не теряет контроля над своими действиями и может адекватно реагировать на события. Ну и в чем тогда проблема этой "песочной инфекции"? Ведь единственное, чем она грозит протагонисту, так это превращением в черную, как сажа, страхолюдину. Видок, конечно, не филармонический - в консерваторию с такой рожей точно не пустят. Да и красавицу Фару на свидание не пригласишь, так как есть риск схлопотать от нее стрелу из лука. Разумеется, сразу в лоб. Однако где же обещанный психологизм? Где противостояние темной и светлой сторон? Вот если бы сознанием героя полностью завладевала его злая сущность, которая бы творила всякий беспредел на улицах Вавилона. Если бы между обоими персонажами постоянно шла внутренняя борьба... Тогда бы мы получили столь ожидаемую эмоциональность. А так, вышло пресновато. Весьма забавно, но все же пресновато. Альтер эго принца на поверку оказалось очень забавным малым - циничным шутником, который в романтических сценах всенепременно вворачивает брезгливое: "Меня сейчас стошнит". От него не исходит уг-



Мы играли в "Спайдермена"



Кого они в солдаты нанимают? Да из этих ребят песок сыплется





роза, ведь от рук т.н. "плохиша" не пострадал ни один мирный житель. Нам хотелось, чтобы герой вынужден был заключать сделки со злой стороной, расторгал их, боролся за доминирование в собственном теле и в итоге с большим трудом вышел бы победителем из этой битвы с самим собой. Увы, разработчики отобразили конфликт слишком поверхностно. Весь идеологический спор между темным и светлым принцами заключается в диалогах, типа:

- Дурак.
- Сам дурак.

Как следствие - испарилась вся философская подоплека, заложенная метафорическим подзаголовком "The Two Thrones". Велика вероятность, что ждавшие откровений игроки, не добравшись и до первого босса, забросят PoP3. Жаль, ведь в ней предостаточно и положительных моментов. Сценарий способен удержать внимание, геймплей - логическая эволюция наработок двух предыдущих частей, заставки пусть не поражают воображение техничностью, но отличаются хорошей режиссурой и постановкой. Плюс, девелоперы реализовали несколько любопытных "мелких деталей". Например, изящный реверанс в финальном видеоролике в сторону The Sands of Time, за что им большущее геймерское спасибо. Действие одного из последних эпизодов PoP3 происходит в полумраке под соответствующий музыкальный аккомпанемент и чем-то напоминает самые ранние приключения персидского принца.

Беда в том, что разработчики сами вырыли себе яму, установив слишком высокую планку качества, которую так и не смогли покорить. Все эти зрелищные рекламные видео, демонстрируемые с самой E3, создали впечатление небывалой масштабности готовящегося проекта. Жаль, что результат оказался куда скромнее. В принципе игра недурна и в меру интересна, однако все, что нам обещали, присутствует в ней лишь отчасти. Этим усугубляется разочарование.

ПРИГЛЮЧИТСЯ ЖЕ

Игравшие в Warrior Within не понаслышке знают об огромном количестве присутствовавших там багов и глюков. Все они - прямое следствие сжатых сроков создания проекта. Впопыхах, как известно, можно работать только кувалдой. С соответствующим результатом. Так вот, часть этого "добра" перебралась и в PoP3. Конкретно: присутствуют проблемы с анимацией и синхронизацией звука и изображения. Да и враги порой озадачивают нестандартными выходками. Например, начинают тупо ходить по кругу, не замечая Принца. Убить их при этом нельзя.

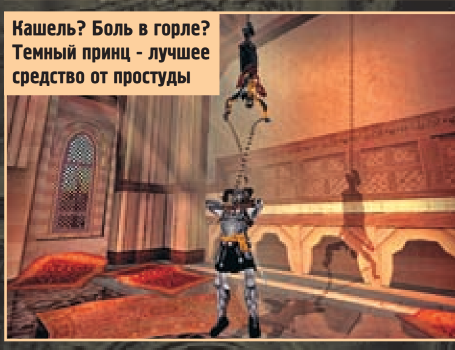


Время покажет...

Пора подвести итог похождений принца на консолях текущего, пардон, прошлого поколения (версии для портативных платформ не в счет). После трехлетней эксплуатации одних и тех же идей новый Prince of Persia стал жертвой самоцитирования, как часто бывает в подобных случаях. Сомнительно, что в Ubisoft перестанут разрабатывать эту тему дальше, ведь PoP3 - всего лишь последний эпизод в трилогии Sands of Time. Наверняка очередная часть PoP появится на приставках нового поколения. Надеемся, что в следующий раз девелоперы удосужатся основательно перелопатить концепцию геймплея. В противном случае ничего хорошего у них не выйдет. ©


Главный злодей предлагает герою приготовить королевские консервы. Визирь снаружи, Принц внутри




Кашель? Боль в горле? Темный принц - лучшее средство от простуды

Shadow the Hedgehog

АВТОР
SeaRaptor




БЛЕКЛАЯ ТЕНЬ ВЕЛИКОГО НАСЕКОМОЯДНОГО

Белогрудый еж [2] - Erinasceus concolor.
Похож на обыкновенного ежа, но голова и бока темно-бурые, гораздо темнее, чем горло и брюшко. На груди почти всегда белое пятно. Иглы светлые с темным пояском в верхней части. В средней полосе встречаются помеси обыкновенного и белогрудого ежей, трудноотличимые от обоих видов.
Энциклопедия природы России



Жанр	Action, Platform
Издатель	Sega
Разработчик	Sega Studio USA
Платформа	PlayStation 2, Xbox, GameCube
Сайт	www.shadow-the-hedgehog.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40
Графика	4 x 0,20
Звук и музыка	5 x 0,10
Дизайн	4 x 0,20
Ценность для жанра	3 x 0,10

4.4

Мы познакомились с Шедоу во второй части Sonic Adventure, тогда новый персонаж пришелся многим по душе. Весь черный с виду и жесткий по характеру, он взял на себя обязанности антигероя. Видимо, уже тогда многие игроки предвещали ему лавры другого знаменитого антигероя по имени Wario. Сейчас Sega и Nintendo остаются лидерами в производстве качественных платформеров, но удалось ли Sega повторить путь Wario World, создав игру, посвященную исключительно судьбе антигероя? К сожалению, нет.

Стоит себе Шедоу на лужайке и размышляет о своем происхождении. Мол, кто меня создал? Зачем я? Вдруг начинается высадка зеленых человечков. Инопланетные захватчики, зовущие себя Black Arms, не щадят ничего, все взрывают, людей убивают... "Это не мое дело", - подумал Шэдоу и уже собрался подальше убраться, но тут материализовался некий демон Black Doom, который сделал ежику предложение, от которого тот не сможет отказаться: "Принеси мне семь изумрудов, и я расскажу, кто ты". Подумал немного Шедоу и решил пойти на поводу у демона, а заодно немного поупражняться в стрельбе. Вот такая бредовая завязка сюжета ждет игрока, осмелившегося вставить диск с игрой в консоль. По секрету скажем: дальше сюжет будет развиваться еще бредовее.

В игре около 20 уровней, несколько путей прохождения и, соответственно, несколько концовок. Для получения ответвлений от основного прохождения необходимо выполнять специальные задания внутри уровней. Вам их будут назначать различные персонажи из мира Соника и сам Black Doom. Как правило, миссии очень просты и связаны с поиском или уничтожением чего-либо. На некоторых уровнях Шедоу будет подстерегать босс, за убийство которого могут подарить один из семи изумрудов. Игра наполнена "сониковской" атрибутикой и аркадным геймплеем, но все ли так хорошо, как кажется на первый взгляд?

Нам таких ежей не надо

Стандартная механика трехмерного "соника" в STH претерпела некоторые изменения. Теперь главный персонаж способен уничтожать врагов не только прыжками и наскоками клубком, но и используя различное вооружение. Разработчики, очевидно, намеренно занизили степень повреждений, наносимых всяческими прыжками, заставляя игрока всесторонне использовать оружие. Пистолеты, автоматы, пулеметы, мечи и гранатометы (только представьте!) - все это с наглостью вторглось в классический геймплей "Соника". Причем большинство оружия придется отнимать у инопланетных захватчиков, а это значит, что без различных плазмоганов и бластеров не обойтись. При желании или по необходимости в некоторых частях игры можно взять себе в команду напарника, залезть внутрь джипа, стационарной пушки или робота. Шедоу стал прям как мастер

Эти синие лучи мы где-то уже видели, но вот такие убогие взрывы - самая настоящая редкость





Игра буквально напичкана слепящими эффектами, но графика от этого лучше не становится



Chief из Halo: и стрелок, и водитель, и командир. Надо отметить, что тень Halo прослеживается и в дизайне игры. Некоторые элементы локаций и оружия прямо-таки содраны из знаменитой FPS. Одни сиреневые мечи чего стоят.

В STH имеются небольшие невразумительные нововведения. Например, при повреждениях Шедоу теряет не все кольца, а только половину, что делает его практически неуязвимым для обычных атак. Также теперь практически не работает самонаведение при прыжках на врагов.

Задания, которые необходимо выполнять при прохождении уровней, весьма однообразны, как, впрочем, и весь игровой процесс. Игра представляет собой смесь рискованных пробежек по всяким рельсам или тропам и перестрелок с врагами. Причем, когда пробежки и перестрелки накладываются друг на друга, управлять игрой становится практически невозможно из-за технических недостатков игры.



Присмотритесь к кадру, таких моментов в игре вы все равно не увидите

Эволюция отсутствует

Учитывая, что на дворе уже 2006 год, от игры стоило ожидать шикарной графики (естественно, ссылаясь на особенности игровой концепции сериала) и полного новаторства дизайна. Но еще полгода назад, когда появилась играбельная демо-версия игры, в стане фанатов зародились сомнения. От STH стоило ожидать столь же стремительного развития серии, как и от великолепной Sonic Heroes. Но игра не только не переплюнула SH, но и на половину не дотянула до ее уровня. В механике STH нет ничего нового по сравнению даже с первым Sonic Adventure, а добавленное оружие и транспортные средства только портят традиционную концепцию платформера. Камера, наблюдающая за героем, иногда движется, прямо скажем, отвратительно. Когда Шедоу несется по дорожкам и рельсам, все вроде бы ничего, но как только он оказывается на поляне с врагами, для игрока начинаются мучения. Шедоу должен действовать очень быстро, крутясь на 360 градусов, расстреливать всех вокруг и сам не попадать под раздачу. Камера не успевает за действиями игрока, что очень мешает прицеливанию, а от ударов сзади зачастую невозможно уклониться вообще.

Графика STH как будто возвращает нас в 1999 год. Игре хронически не хватает детализации. Страшный вид размытых текстур и угловатых моделей не скрывают даже новомодные фильтры сглаживания. За шикарными слепящими эффектами и шлейфами скрывается примитивная графика, которую можно сравнить по уровню разве что с Dreamcast. Версии игры для Xbox и GameCube заметно тормозят при большом столпотворении противников. Два-три взрыва на экране одновременно - и игра превращается в "плавание". Частота кадров (60 fps - заявленная разработчиками) настолько не стабильна, что уж лучше она была бы меньше, но хотя бы постоянной. Случай с PS2 выглядит еще тяжелей. Графика в версии игры для этой платформы выглядит еще хуже. Фильтры практически отсутствуют, тормоза появляются гораздо чаще, а во время загрузок можно пойти сделать чай.

По мере прохождения дизайн уровней становится все примитивней. Однообразные подъемники, ступеньки, туннели и ленты троп по ходу игры меняют только свое обличие, но суть их прохождения остается неизменной. Примерно через час игры однообразные действия Шедоу приедаются, и разнообразное оружие не делает игру веселей. Единственное, что напоминает о принадлежности STH к семейству "соников", так это многочисленные петли и разгонные приспособления, да и те расставлены по локациям совершенно безвкусно и однообразно.



Полет на ракете - редкая возможность расслабиться от бесконечных перестрелок

Деньги на ветер

Американской студии Sega не удалось создать достойный продукт. Очевидно, у Sonic Team слишком много работы, чтобы самим вплотную заниматься проектами класса "B", поэтому нашему вниманию и предлагаются такие посредственные игры, как STH. На современных консолях есть отличные Sonic Battle и Sonic Heroes, на Nintendo DS появился великолепный Sonic Rush, а в ближайшем будущем состоится релиз Sonic Riders и нового "Соника" для Xbox 360. Посреди столь обильной "соникиады" стоит ли тратить время и средства на STH? Только в случае вашей безмерной любви ко всем платформерам или к "Шедоу" в частности.





ФЛАГ 2D-ЭВОЛЮЦИИ СНОВА В ЛАПАХ СИНЕГО ЕЖА



АВТОР

SeaRaptor

Жанр	Sidescroller/Platform
Издатель	Sega
Разработчик	Sonic Team
Платформа	Nintendo DS
Сайт	www.sonic-rush.net

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	10	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.5

В последнее время на портативных консолях отмечается определенный ренессанс 2D-игр. Они продолжают развиваться и по уровню геймплея готовы дать отпор новейшим тайтлам доминирующего 3D. Сонику не нужно искать место под солнцем и завоевывать сердца миллионов фанатов, все это он уже сделал. Но новая игра - Sonic Rush - показывает, насколько может омолодить персонажа с двадцатилетним стажем умелые руки девелоперов и сбалансированные ресурсы консоли.

Ежи ведут образ жизни собирателей малоподвижной животной пищи. Чтобы отыскать такую пищу, надо много и довольно далеко бегать.
Энциклопедия природы России

В игре нас ждут новая графика, новые уровни, новые приемы, новый, еще более искрометный, стиль. В Sonic Rush (SR) нет и следа блеклости Sonic Advance для GBA. Сериал вернул первоначальное лицо оригинального сайдскролера. Классический геймплей посвежел и похорошел настолько, что может показаться, что трехмерные игры про синего ежа были всего лишь странным недоразумением. SR (как и, например, Viewtiful Joe) не просто перерождает схемы классических 2D-игр, а двигает их вперед. В Sonic Team учли все ошибки пятилетней давности и решили сделать не "хорошо забытое старое", а решительно продвинутое новое.



Ноги колесом

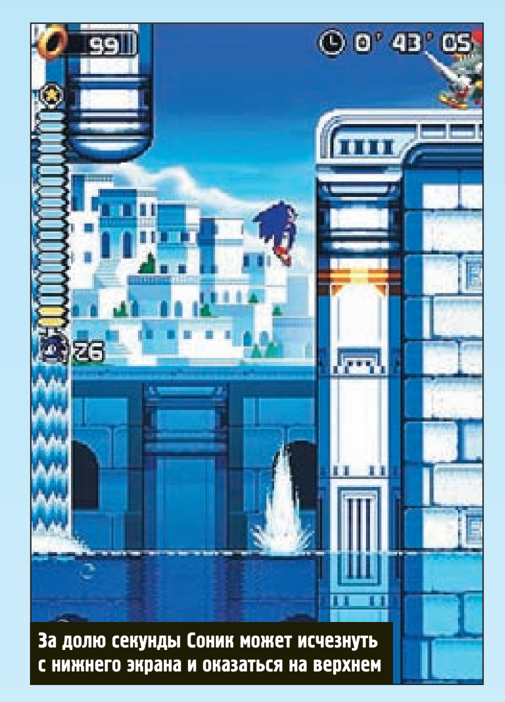
SR подарил Сонику нового друга, точнее, подругу - кошку по имени Blaze. Этот милый и ловкий персонаж отлично вписался в уже устоявшуюся компанию. Стоит отметить, что уровни при прохождении за Соника и Блейз различаются, но между персонажами серьезных расхождений обнаружено не было. Блейз не умеет летать или прошибать стены, зато она бегает быстрее ветра и по скорости не уступает Сонику. Появилась глобальная карта, на которой можно выбрать очередную локацию и с помощью диалогов изучить элементы сюжета, как всегда, незатейливого.



А внизу-то не пропасть, а продолжение уровня



Статичный кадр не в состоянии передать хаотичность момента



За долю секунды Соник может исчезнуть с нижнего экрана и оказаться на верхнем



Скорость в SR, по сравнению с серией Sonic Advance вообще и с серией классических частей в частности, возросла на порядок. Теперь от умения быстро разгоняться и не терять скорость в дальнейшем зависит успешное продвижение по игре. Уровни до отвала забиты различными петлями, ускорителями, трамплинами, качелями и прочими акселераторами. Расставлено все это богатство с таким расчетом, что даже у бывалого геймера может пойти голова кругом. Соник летит то вверх, то вниз, еще через секунду он попадает под воду, потом отпружинивает и оказывается уже на небесах, все это - за пару секунд и под громкий звон собираемых колец. В SR вспомнили все старые находки из двухмерных "соников". На некоторых уровнях можно встретить целые комплексы из знакомых и совсем новых кинетических пазлов. Комбинировать их элементы - одно удовольствие, ведь наградой может стать не только значительное повышение скорости, но и проникновение в секретные места. В игре отлично сочетается спрайтовая графика с трехмерными элементами. При высокой скорости только наметанный взгляд сможет отличить 3D-элементы от всеобщего 2D-фона. Управление персонажем в SR - это тонкое и уверенное балансирование, где малейшая ошибка может выйти проигрышем. Стоит только разорвать цепь прыжков или ускорений во время быстрого бега, как игрок начнет терять скорость. Может показаться, что SR - это своеобразная гонка (с видом сбоку), но в игре предостаточно традиционных ловушек и сложных, так называемых "прыжковых" зон. Прыжки по хитрым платформам могут стать настоящим экзаменом ловкости игрока. То, что когда-то отличало приключения сверхзвукового ежа от армии платформеров и сайдскролеров, теперь многократно усилено.

Не обошлось и без новых приемов для персонажей. Теперь, накопив определенное количество специальной энергии, можно воспользоваться boost, т.е. ускорением. Этот прием также выполняет атакующую функцию (на манер огненной оболочки из Sonic 3), ведь все попавшие под boost враги моментально сгорают. В старых частях серии можно было хорошо разогнаться, но так же легко и остановиться на спрятавшемся за парой экранов враге. Предугадать появление противников и сейчас не слишком легко, но, успев нажать boost, вы однозначно разделаетесь с мелькнувшим впереди неприятелем.

Dual Screen диктует условия

Второй экран внес коррективы в дизайн уровней и геймплей. На нем можно видеть часть уровня, расположенную под той, что показывается на верхнем экране. Кажется, что такой ход малоуместен, ведь SR - сайдскролер с движением экрана слева направо. Но разработчикам удалось так сконструировать этапы, что на каком бы экране не находился персонаж, все происходящее отлично видно. Нередко придется следить сразу за двумя экранами, чтобы, например, не пропустить какой-нибудь трамплин или проход. Персонаж перемещается между экранами без предупреждения и при сильном прыжке или падении можно потерять Соника из виду. Это нисколько не мешает скоростному геймплею, и требует всего лишь небольшого привыкания. При игре вдвоем на нижнем экране схематично изображено продвижение второго игрока, что, безусловно, добавляет азарта забегам друг против друга.

Бои с боссами проходят в полном 3D, как в Sonic Adventure, но с передвижениями персонажа в 2D. Здесь ресурсы DS расходуются более экономно - действие переключается на один экран, но по скорости и красоте все выглядит не хуже, чем в обычных уровнях. Динамическая камера в этом режиме не вызывает никаких нареканий, все работает, как надо. Боссы отлично детализированы, хитры и весьма разнообразны. Схватка с ними принесет как много хлопот, так и море удовольствия.

Бонус-стадии в SR сделаны на манер бонус-стадий из Sonic 2, где персонаж должен мчаться по скоростному желобу с целью добраться до заветного изумруда. Камера располагается за спиной персонажа. Это единственный режим игры, где нижний экран задействован для управления с помощью стилуса.

SR - это триумф возможностей DS, ничего подобного на портативных консолях раньше не было. Жидкокристаллические мониторы DS отлично справляются с большой скоростью игры. Не обнаружено никаких шлейфов от объектов или помутнений тормозов. Все движения четкие, соблюдается постоянная частота кадров. Загрузки между уровнями практически отсутствуют.

Музыкальное сопровождение в SR также выполнено в традициях серии. Имеется масса энергичных мелодий, некоторые даже надолго запоминаются, но вот удивить истинных меломанов особо нечем.

Жанр 2D-платформеров далеко не чахнет, а продолжает развиваться и процветать. SR рекомендуется всем обладателям DS. Быстрая, красивая, с шикарным дизайном уровней и отличным управлением, эта игра останется в вашей консоли надолго и будет возвращаться в нее не раз. Безусловно, SR - одна из лучших игр 2005 года на портативных приставках. Интересно, сколько геймеров в будущем году из-за нее пропустят нужную остановку в общественном транспорте? ©



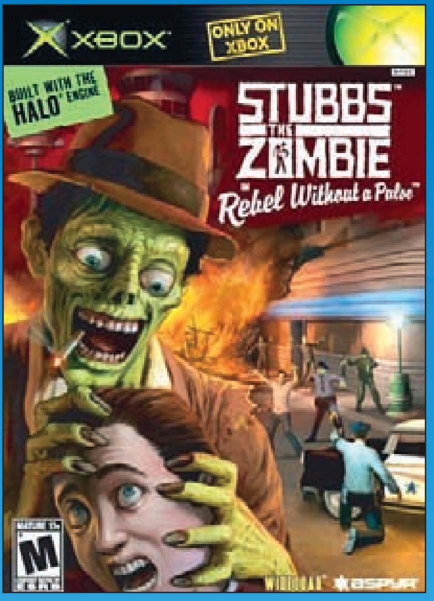
Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse"

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



МАССОВАЯ ТРЕПАНАЦИЯ

You cannot kill
What doesn't die!
Anthrax. "What doesn't die"



Жанр	Action
Издатель	Aspyr
Разработчик	Wideload Games
Платформа	Xbox
Сайт	www.stubbsthezombie.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	6	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

6.9

Зомби - частые герои игр самых разных жанров. Подгнившие бедолаги гибнут сотнями, а то и тысячами от рук геймеров, и длится этот геноцид, наверное, с самого рождения индустрии электронных развлечений. А вы когда-нибудь задумывались о том, что "жизнь" рядового зомби трудна и полна опасностей? Нет?

Действие игры разворачивается в крайне интересном сеттинге. Разработчики черпали вдохновение из малобюджетных фантастических фильмов середины XX века. Неказистые квадратные роботы, парящие над землей полицейские машины и псевдофутуристический дизайн зданий вызовут снисходительную улыбку у всех, кто хоть немного знаком с историей американского кинематографа.

Под наш контроль выдают харизматичного зомби по имени Стаббс. Судя по лохмотьям, при жизни герой был тем еще стилягой. Даже смерть не разлучила его с модной широкополой шляпой и привычкой курить сигареты.

О сюжете игры нужно говорить как, пардон, о покойном: либо хорошо, либо никак. В большинстве случаев нам придется пробираться из точки "А" в точку "В". При этом необходимо остаться в живых… то есть в мертвых. Короче, не дать себя застрелить. Ролики на движке игры мало что привносят в сюжетную линию. А раз говорить плохо нельзя, а похвалить не за что - значит, промолчим.

Утечка мозгов

Стаббс - совсем не простой ходячий жмурик, как может показаться на первый взгляд. У него в запасе масса трюков и способов борьбы с живыми людьми. Последние норовят убить беднягу при первом же удобном случае. Вот и приходится нашему Стаббсу "выживать" по мере сил. Он умеет, извините, портить воздух, причем так, что мало не покажется, кидаться во врагов собственными взрывоопасными внутренностями. Судя по всему, наш герой некогда увлекался боулингом. Поэтому после смерти он тоже не прочь поиграть в


Больше всего в людях Стаббс ценит интеллект


Стаббс постоянно курит. Минздрав предупреждал ведь...


Раз, два, три, четыре, пять - я иду мозги искать

любимую забаву, используя в качестве шара свою голову. Кому предстоит стать кеглями, думаю, вы догадались.

Наиболее интересная способность нашего умертвия заключается в руках. Точнее, в руке, которую он может швырять куда попало. Лучше всего - в живого человека: если рука зацепится за голову обывателя, то он полностью переходит под наш контроль. Особенно это полезно, если у жертвы имеется дробовик или, на худой конец, пистолет.

Не удивляйтесь, но Стаббс совсем не против время от времени подкрепиться… мозгами окружающих. Предпочтение наш гурман отдает, конечно, мозгам ученых, но в трудные минуты сойдут и фермерское серое вещество. После такой трапезы жертва пополнит ряды мертвой компании. И тоже захочет полакомиться кем-то из еще живых. Таким образом, количество наших "последователей" будет расти в геометрической прогрессии.

Мрачные будни покойника

"Построено на движке Halo", - гласит надпись на коробке с игрой. В это, в принципе, можно поверить. Увы, движок поразить воображение вряд ли сможет. Графика в игре неплоха, но не более. А вот что плохо, так это дизайн уровней. Когда действие разворачивается на улице, все еще не так страшно. Но стоит зайти внутрь какого-нибудь здания, и нас будут ждать длинные пустые коридоры и скупо обставленные комнаты. Остается гадать, почему в игре такой интерьер. То ли чтобы управляемые AI зомби не застревали в столах или диванах, то ли создателям было лень адекватно обставлять внутренние помещения. А, может, в будущем научились обходиться минимумом мебели?

К сожалению, геймплей ненамного разнообразнее интерьеров. Если сначала способности Стаббса могут позабавить, то в скором времени начинают надоедать. Тем не менее, разработчики изо всех сил старались не дать игроку заскучать. Они позволили нашему зомби гонять на футуристическом транспорте, давя всех подряд, и даже посоревноваться в искусстве танца (!) с начальником полиции. Но из-за невнятного сюжета и однообразного, несмотря на несколько фичей, геймплея, игра вряд ли надолго удержит геймеров у телевизора. Те же, кто возьмет в руки джойстик и справится со сном, который похождения Стаббса навевают уже после третьего уровня, все равно не потратят много времени. Игра коротка.

"ПЕСНИ МЕРТВЫХ"



Саундтрек к игре выпущен отдельным диском. Разработчики не поленились покопаться на чердаках и в чуланах, и в итоге они извлекли на свет кучу старых записей. Нынешним игрокам имена исполнителей мало что скажут, а вот дедушки и бабушки американских геймеров с удовольствием слушали их во времена давней молодости. Учитывая тот факт, что игра сделана в ретро стиле, подобные музыкальные раскопки кажутся вполне обоснованными. Песни прошлых лет органично вписались в игру и вряд ли будут кого-то напрягать. А не улыбнуться, глядя, как Стаббс лихо отплясывает под "Mr. Sandman", и вовсе нельзя.


Стаббс найдет "единомышленников" везде


Не каждый ГИБДД'эшник рискнет спросить права у такого водителя

Жаль, но в который уже раз оригинальная и забавная концепция погублена плохой реализацией. Даже замечательный главный герой не в состоянии увлечь большинство игроков. Поэтому остается вбить последний гвоздь в крышку гроба Стаббса и отправиться искать что-нибудь поинтереснее. ©

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



> *Я дерусь, потому что дерусь.*
> *К/ф "Три мушкетера"*

Классику временем не испугаешь



Жанр	Hack'n'slash
Издатель	Midway
Разработчик	Midway
Платформа	PlayStation2, Xbox
Сайт	gauntletsevensorrows.com

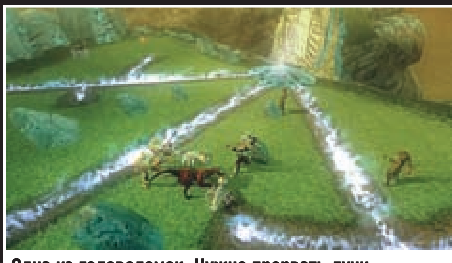
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

7.0

В ушедшем году знаменитому hack'n'slash-сериалу Gauntlet стукнуло двадцать лет, что для игровой индустрии является возрастом ветеранов.

Конечно, Midway, славящаяся любовью к переизданию классических игр прошлого, не могла не приготовить поклонникам серии какой-нибудь подарок. И имя этому подарку - Gauntlet: Seven Sorrows.


Одна из головоломок. Нужно прервать лучи большими валунами



Знакомые нам по прошлым играм неугомонная четверка героев верой и правдой служила Императору. И все шло как по маслу, но злобные советники принялись строить козни за спиной самодержца. Науськали его на верных героев, а тот уши и развесил. Обвиненная во всех смертных грехах команда была прикована к магическому дереву. Но наших молодцов так просто не изведешь. Они благополучно освободились, зато сам Император обратился в призрака. Чудовищное предательство верных ему героев обернулось для государя сущим кошмаром. Осознав наконец, что его коварно обманули, Император раскаялся и попросил у героев прощения. А заодно подкинул им работенку: слишком уж распоясалась шестерка его бывших советников, возникла необходимость устранить и их, и созданные ими проблемы. Простив властелина, эльф, валькирия, воин и маг отправляются наводить порядок.

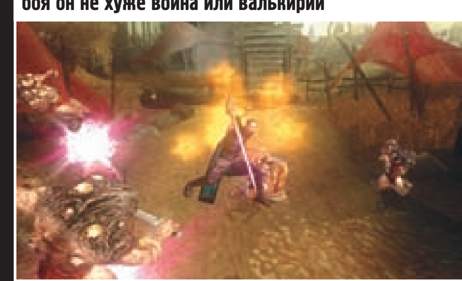
Ролевые рудименты

Если вы играли в Gauntlet: Dark Legacy, то при знакомстве с Seven Sorrows будете удивлены. Появившиеся в "Темном Наследии" новые герои (рыцарь, лучник, колдунья, гном и шут) канули в Лету, в игре представлены только приключенцы из оригинального Gauntlet.

К сожалению, различия между персонажами не так ощутимы, как, например, в том же Diablo. Героя можно выбирать чисто визуально: кому-то придется по вкусу симпатичная валькирия с минимумом одежды на стройном теле, кому-то - здоровяк воин с рельефными бицепсами, а поклонники Орландо "Леголаса" Блума наверняка предпочтут элегантного эльфа. Минимальные различия в боевой тактике персонажей лишь незначительно влияют на геймплей.

Каждый из персов обладает обычной и дистанционной атаками плюс ударами для пробивания блоков и подбрасывания врагов в воздух. Базовый комплект приемов слегка разбавлен спецударами, которые мож-

Вы не смотрите, что эльф худой и кашляет. На поле боя он не хуже воина или валькирии



Gauntlet: Seven Sorrows

Летопись времен

История классического hack'n'slash-сериала началась в далеком 1985 году. Выпущенная для игровых автоматов, **Gauntlet** сочетала в себе простоту концепции и захватывающий геймплей. Геймеру (или нескольким, если хотелось сыграть с друзьями) предлагалось выбрать одного из четырех героев и пройтись огнем и мечом по многочисленным подземельям, попутно устраивая тотальный геноцид разнообразным монстрам. Успех первой части игры позволил ей перебраться на компьютеры тех лет (Apple II, Atari ST, Commodore 64 и ZX Spectrum), а также прижиться и на консолях (NES и Sega Master System). В том же 1985 году выходит **Gauntlet: The Deeper Dungeons**. Ничем, кроме уймы новых подземелий он от оригинала не отличался. Но это была лишь первая ласточка в стае продолжений:

* 1987, **Gauntlet II** (Amiga, Atari ST, Commodore 64, DOS, Game Boy, ZX Spectrum)
* 1990, **Gauntlet: The Third Encounter** (Lynx)
* 1991, **Gauntlet III: The Final Quest** (Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum)
* 1993, **Gauntlet IV** (Genesis)

После того, как Tengen издала эксклюзивную четвертую часть сериала для Genesis, похождения бравой четверки прервались на довольно длинный срок. Однако, после приобретения Midway прав на тайтл, несчастные монстры вновь содрогнулись от ужаса. Герои Gauntlet опять вышли на тропу войны, бряцая оружием и угрожая магией. С 1993 года знаменитая серия прочно обосновалась на консолях:

* 1999, **Gauntlet Legends** (Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation)
* 2001, **Gauntlet: Dark Legacy** (GameCube, PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance)
* 2005, **Gauntlet: Seven Sorrows** (PlayStation 2, Xbox)

Неизменная четверка героев и, по совместительству, фэнтези-терминаторы





Я уже сказала, что я вечером занята, нахал!



Колдун не прочь поиграть в салочки электрическими молниями



У валькирии просто нет отбоя от поклонников

но покупать на найденные в сундуках деньги. К сожалению, все покупные приемы и атаки приобретаются уже где-то к середине игры. После этого надобность в золотых монетках отпадает. Да и сами "продажные" приемчики нужны, скорее, для разнообразия и красоты, ведь игру несложно пройти, пользуясь исключительно штатными ударами. Благо оружие и броня регулярно подвергаются апгрейду, который отражается на внешнем виде героев.

Для придания игре оттенка RPG'шности Midway снабдила героев аж тремя характеристиками: damage, mana regeneration и health. Сей нехитрый набор прокачивается между уровнями до максимального значения в двадцать очков.

Беспрерывный массакр

Gauntlet: Seven Sorrows не несет в себе ничего нового по сравнению с прошлыми частями сериала. Даже, наоборот, кажется, что игра нарочно сделана по канонам, сложившимся двадцать лет назад. Игроку предстоит пробиваться сквозь орды нечисти и уничтожать генераторы, откуда валом прут вражины. Сами монстры упорно лезут под раздачу, поэтому только и остается, что долбить по кнопкам ударов да смотреть, как твари разлетаются во все стороны. Чуть сложнее дело обстоит со всякими колдунами и лучниками. Они зачастую находятся в недосягаемых местах и нагло постреливают в персонажей. Впрочем, на этих старух всегда найдется дистанционная проруха. Кроме численности оппонентов, второй существенной проблемой станут боссы. Эти здоровенные гады не только снимают много здоровья каждым ударом, но еще и требуют уникального "подхода".

Кроме непрекращающейся резни, нужно будет еще и отвлекаться на поиски ключей, дерганье рычагов и передвижение камней, дабы открыть доступ ко всем закоулкам уровня. Но это все мелочи, разнообразящие достаточно монотонный процесс бойни - основы Gauntlet'а.

Особо следует упомянуть о многопользовательском режиме. Резать монстров можно не только в одиночку, но и вдвоем, втроем или вчетвером. Если вы захотите устроить шумную вечеринку с друзьями, то подрубайте четыре геймпада и вперед! То, что будет происходить на экране телевизора, трудно описать словами. Это нужно испытать в кругу приятелей. Если же вы оказались в гордом одиночестве, но жаждете поиграть в компании, то к вашим услугам сетевые возможности игры.

Новое платье старой знакомой

Если геймплей разменял уже второй десяток лет, то графика выглядит вполне современной. Вы не найдете в игре никаких технологических новинок, и все же графика от Midway хороша. Вместо темных подвалов и подземелий можно прогуляться по городам, лесам и поселкам, каждый из которых красив и интересен. Особенно эффектно выглядят некоторые разрушения, предусмотренные скриптами. Например, просто превосходно выполнено падение огромной статуи на первом уровне.

Замечательно выглядят спецэффекты. При использовании магии на экране разворачивается настоящее буйство красок. Картинка напоминает десятки новогодних фейерверков, запущенных одновременно.

Музыкальное сопровождение в целом неплохо, но эпические, а местами и откровенно заунывные композиции не лучшим образом подходят к безудержному драйву Gauntlet. Более уместными были бы мелодии пободрее.

Что же представляет собой Gauntlet: Seven Sorrows? Сиквел или ремейк? И то, и другое. На протяжении всей своей истории этот hack'n'slash не претерпевал существенных изменений, и новая часть следует традиции. Учитывая это, ее можно записать в сиквел. Современная графика и спецэффекты наводят на мысль о ремейке. Впрочем, какая разница? Ведь у любителей активно снижать популяцию монстров много работы: им нужно пройти новую "Рукавичку". Им не до разговоров.

Максим МИШИН



Resident Evil 4,

или как вести себя в маленьких испанских деревушках (заметки и рекомендации)

Данное прохождение составлено по PAL-версии Resident Evil 4 для PlayStation 2. Что впрочем, не исключает его ценности для владельцев GameCube. Все цены на оружие, предметы и апгрейды указаны в игровой валюте - Pesetas.

Прохождение Resident Evil 4
(Сценарий за Леона)

ГЛАВА 1-1

1 По дороге в деревню желательно не пугать ворон, а стрелять по ним издалека - так можно набрать немного денег и боеприпасов.

2 Пойманную в капкан собаку лучше освободить, чтобы получить помощь в дальнейшем.

3 На дороге поставлены растяжки; здесь и далее их можно использовать с умом, заманивая в ловушки не особо сообразительных крестьян.



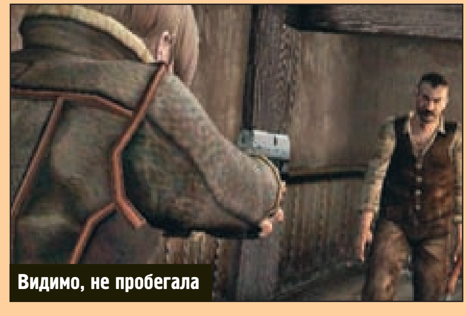

Тут такая вот красавица не пробегала?

4 В деревне есть несколько вариантов развития событий. Можно просто стрелять по крестьянам из пистолета, пока не уничтожите определенное их количество. Можно забежать в двухэтажный дом (левая сторона, дальнее строение) и выдержать непродолжительную осаду. Леон забаррикадирует дверь, это ненадолго сдержит врагов. На втором этаже есть дробовик, с ним гораздо проще отбиваться от наседающих крестьян. Внимательней с окнами - особо ретивые недруги приставляют к ним лестницы (лестницы выгодней отталкивать, когда по ним кто-то карабкается).

5 Следует опасаться субъекта с мешком на голове и бензопилой в руках. Один взмах последней - и Леон моментально распрощается с головой. Убить его вполне реально, главное не подпускать на близкое расстояние; вы потратите изрядное количество боеприпасов, но и вознаграждение получите солидное.

6 Не пытайтесь спрятаться, взобравшись на высокую башню, - Леона закидают бутылками с зажигательной смесью.

7 На ферме находятся семь синих медальонов, которые нужно сбивать из пистолета. Еще восемь находятся на другой локации, которую предстоит посетить в главе 1-3.


Видимо, не пробегала

8 Колодец, над которым висит сокровище Pearl Pendant, нужно предварительно закрыть, выстрелив в опору крышки. Если этого не сделать, драгоценность испачкается и существенно потеряет в цене.

9 Из окна двухэтажного сарая можно попасть в небольшое огороженное пространство - там находится сокровище Beerstein.

10 Покинув ферму, Леон увидит нескольких крестьян, сталкивающих на него камень. После небольшой пробежки нужно отпрыгнуть, нажав высветившуюся комбинацию кнопок.

11 Врагов-подрывников можно победить их же оружием - если выстрелить в зажженную динамитную шашку, когда она находится в руке крестьянина.

Грузовик не только мешает пройти. Чуть позже он оставит Леона без поддержки полиции


SEPARATE WAYS (Сценарий за Эйду)

Загадка 1

За церковью находится устройство, в котором лежит ключ Round Insignia. Чтобы его достать, необходимо решить загадку - зажечь три символа, которые можно найти на трех сдвоенных памятниках на кладбище. Разгадка - 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4. После того, как Эйда возьмет ключ, решетка захлопнется. Чтобы ее открыть, нужно положить Green Catseye на место Round Insignia.

Загадка 2

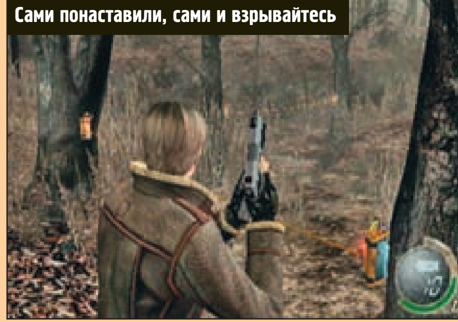
В церкви нужно подняться на второй этаж и решить еще одну загадку - собрать символ. Необходимо повернуть красный круг три раза, зеленый - один раз, синий - два раза.

Джек Краузер

Битва похожа на сражение Леона - нужно заставить Краузера упасть, а потом уничтожать паразита ножом или из дробовика. Эйда двигается быстрей, но более уязвима. После удачных атак он начнет прыгать по платформам. Это шанс поправить здоровье и пополнить боезапас.

Лорд Осмунд Саддлер

В человеческой форме его одолеть не проще и не сложнее. Большая часть его атак вряд ли дойдет до Эйды, если вовремя нажимать соответствующие кнопки и уворачиваться. Нужно заставить его открыть свой уязвимый глаз, а потом атаковать ножом. Несколько заходов должно хватить.



Сами понаставили, сами и взрывайтесь



Доля секунды - и добрый молодец сложит буйну головушку



В домике слева и на горе справа лежат кусочки эмблемы

12 Аккуратней с капканами. Их можно обезвреживать ножом, чтобы не тратить патроны.

13 В гнезде перед домом, где томится Луис Серра, спрятано сокровище Red Catseye, которое можно соединить с найденной ранее Beerstein, повысив тем самым общую стоимость.

ГЛАВА 1-2

1 В первой же заставке придется спасаться от крестьянина с топором, нажав появившуюся комбинацию кнопок.

2 За домом, в который перенесли Леона, стоит торговец. У него можно купить и прокачать оружие, а также обменять сокровища на деньги (некоторые вроде найденной ранее Beerstein лучше попридержать, пока они не будут украшены драгоценными камнями). Желательно как можно скорей приобрести Attache Case M, который позволит нести больше предметов. Внимание: когда прокачиваете оружие, его можно не заряжать - добрый торговец сделает это сам.

3 Врагов, прогуливающихся по подвесным мостикам, можно скидывать вниз, делая лишь один выстрел в ногу. Но в данном случае после них не остается ни денег, ни предметов.

4 Левую и правую половины эмблемы нужно соединить и использовать в качестве ключа, чтобы пройти далее.

5 Несколько врагов с динамитом не причинят вреда, если вовремя прятаться в укрытии. Пока они готовятся к броску, нужно встать и стрелять, преимущественно по рукам. Подбегать близко опасно - вокруг стоят капканы.

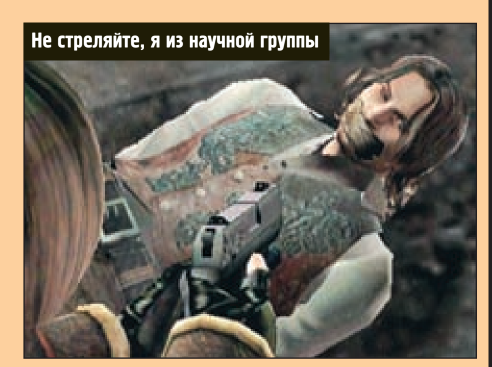
6 Если запрыгнуть через окно, предварительно сломав доски на нем, в небольшую комнатку, то можно обнаружить сокровище Elegant Mask.

7 Рыбу можно убивать и есть, поправляя тем самым здоровье.

8 Над колодцем висит Brass Pocket Watch; важно не забыть закрыть колодец перед тем, как выстрелить по сокровищу.

9 Загадка на двери дома решается просто: нужно, чтобы символы совпадали. Для этого поверните кристалл вверх и влево (или вправо).

10 В доме нужно подобрать Insignia Key.



Не стреляйте, я из научной группы

ПЕРСОНАЖИ

Леон Скотт Кеннеди

Бывший сотрудник органов правопорядка Raccoon City, на первом же задании попавший в серьезные неприятности, окончившиеся уничтожением всего города. С тех пор Леон возмужал, пробился в ряды элитного отряда при президенте США и числится одним из наиболее опытных и обученных бойцов. Его миссия в RE4 - найти и вернуть домой в целости и сохранности дочку президента, похищенную неизвестными людьми. Леон в совершенстве управляется со многими видами оружия от ножа до гранатомета, а также владеет приемами ближнего боя.

Эшли Грейхем

Та самая дочка президента, которую схватили по дороге из колледжа и привезли в неприметную испанскую деревушку. Цель похищения не ясна, так как похитители не выдвинули никаких требований. Весьма смышленая девушка, во всем слушается своего спасителя и не мешается под ногами.

Луис Серра

Человек, выдающий себя за местного блюстителя порядка. Сомнительно, что этот деревенский детектив говорит правду, скорее всего, он знает гораздо больше о происходящих в деревне недобрых делах. Имеет привычку неожиданно появляться и так же неожиданно исчезать.

Эйда Вонг

Непонятно каким образом выжившая шесть лет назад, эта очаровательная особа прибыла в эти края по своим делам. Для Леона она не враг, но и не друг. В сложной ситуации может оказать помощь, но события все равно будут развиваться по ее сценарию. Не рекомендуется стоять у нее на пути. В бою почти не уступает лучшему представителю элитного отряда, т.е. Леону.

Ингрид Ханниган

Ханниган отвечает за связь Леона с внешним миром. Иногда дает ценные указания. Увы, время, отведенное для общения с ней, ничтожно мало - больше половины игры придется лицезреть мерзких Салазара и Саддлера, перехвативших частоту передатчика.

Биторес Мендес

Глава деревни, знает английский язык, на котором недвусмысленно намекает Леону, что президентским ищейкам здесь не место. В отличие от своих подопечных, еще не разучился полноценно мыслить. Обладает поистине исполинским телосложением и огромной физической силой.

Рамон Салазар

Хотя Салазар и подчиняется Саддлеру, он не лишен самостоятельности и волен сам принимать решения. На вид - мальчишка, только весьма побитый жизнью. Вероятно так проявляется действие паразитов, сидящих внутри него. Труслив, ходит с двумя телохранителями. Постоянно пакостит Леону. Принадлежит к древнему роду Салазаров, на котором и лежит ответственность за появление на свет Las Plagas.

Лорд Осмунд Саддлер

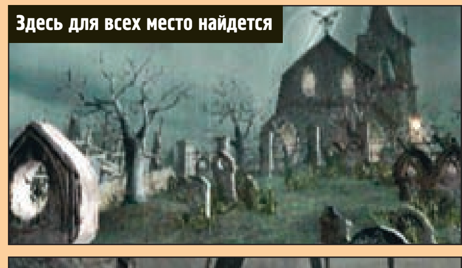
Глава преступной религиозной группировки Los Illuminados, непосредственный виновник похищения Эшли. Как и все религиозные фанатики, Саддлер строит утопические планы, мечтая подчинить себе все американское население. Саддлер имеет контроль над всеми, кто несет в себе паразита Las Plagas.

Альберт Вескер

Проклятье всего сериала, Вескер пострашнее любого монстра. Хотя бы потому, что монстр не способен строить такие извращенные планы по предательству всех и вся. В RE4, как играбельный персонаж, он появляется только в мини-игре Mercinaries. В основной сюжетной линии он является лишь мозговым центром, а всю грязную работу за него делают Краузер и Эйда Вонг. Мечтает вернуть корпорации Umbrella былую мощь.

Джек Краузер

Человек в подчинении Вескера. Считает себя единственным преданным начальнику, поэтому не доверяет госпоже Вонг. Весьма опытный оперативник, который вот уже несколько лет числится погибшим. Умеет весьма ловко обращаться с оружием, особенно холодным.



Здесь для всех место найдется



ПРЕДМЕТЫ

Attache Case - 24000 (M), 40000 (L), 73000 (XL) - увеличивает размер инвентаря.
Tactical Vest - 60000 - бронежилет, снижает получаемый урон на 30%.
Stock - 4000 - приклад. Повышает меткость стрельбы.
Scopes - 7000 (Rifle), 8000 (Mine Thrower), 10000 (semi-auto rifle) - оптические прицелы.
First Aid Spray - 5000 - лекарство, восстанавливает 100% здоровья.
Green Herb - восстанавливает часть здоровья.
Red Herb - комбинируется с Green Herb, смесь позволяет восстановить 100% здоровья.
Yellow Herb - комбинируется с Green Herb, смесь восстанавливает часть здоровья и увеличивает линейку жизни.

ГЛАВА 1-3

1 Если вернуться назад, в комнату старосты деревни, то можно увидеть дополнительную сцену с Эйдой.

2 Вернувшись в уже знакомую деревню, необходимо использовать Insignia Key на двери, помеченной символом. Это то здание, куда в прошлый раз скрылись все жители, позванные колоколом.

3 Если в туннеле пострелять по блестящим точкам на потолке, можно получить сокровище Elegant Headdress.

4 На локации с церковью расположены оставшиеся восемь синих медальонов. После их уничтожения у торговца можно получить оружие Punisher, причем совершенно бесплатно, он чуть-чуть слабее обычного пистолета, но зато пробивает сразу двух врагов навылет. Старый пистолет с чистой совестью можете продать.

5 За церковью находится устройство, в котором находится Green Catseye (еще один камень для Beerstein). Нужно зажечь три символа, которые можно найти на трех сдвоенных памятниках на кладбище. Разгадка - 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4.

6 В большую стаю ворон, сидящих на земле, желательно бросить гранату - огромное количество всевозможных подарков гарантировано.

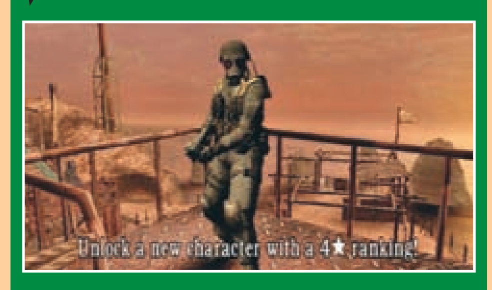
7 По дороге к небольшому водоему Леона вновь попытаются придавить камнем - действовать нужно, как и в первый раз, то есть экстренно долбить по кнопкам.

8 В центре запруды есть дерево с гнездом, в котором спрятано сокровище Antique Pipe.

9 Перед озером на одном из деревьев скрыто сокровище Gold Bangle w/Pearls.



MERCENARIES

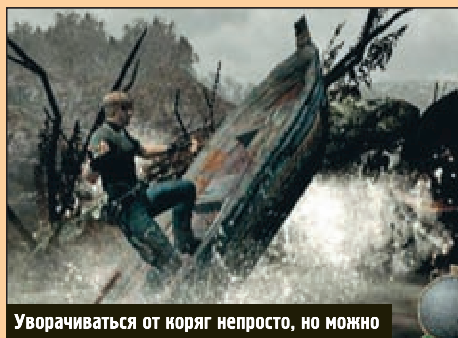


Главной задачей в этой мини-игре является убийство как можно большего количества врагов. Действие происходит на четырех картах. Если на какой-нибудь набрать четыре звезды по итогам стрельбы, откроется дополнительный персонаж.

Деревня	Эйда Вонг
Замок	Джек Краузер
Остров	Ханк
База	Альберт Вескер

Получение пяти звезд на всех картах всеми персонажами награждается оружием Handcannon.

Ключом к победе является составление цепочек, т.е. убийство врагов подряд, с разницей не более десяти секунд. Есть два типа бонусов - Time Vial и Bonus Time Vial. Первый увеличивает время, отведенное на завершение карты. Второй на протяжении тридцати секунд позволяет получать по 1000 очков за каждого убитого врага вне зависимости от его класса.


Уворачиваться от коряг непросто, но можно


На, подавись



10 Если пострелять с причала по рыбам, то босс, живущий в озере, возмутится и заглотит Леона целиком - нечего в его озере рыбу ловить.

Del Lago

Первый босс не особо сложен. Нужно лишь пытаться уходить в стороны, когда зверь ведет лодку на столкновение с торчащими из воды корягами или стенами, периодически кидая в него гарпуны. Если же Леон свалился в озеро, то нужно быстрей плыть обратно, иначе Del Lago проглотит его.

Иногда существо ныряет под воду и появляются красные стрелки, указывающие откуда стоит ждать опасности. Один меткий бросок в пасть поможет избежать столкновения. Как только тварь окажется побежденной, она попытается утянуть Леона за собой. Нужно быстро нажимать высветившуюся кнопку, чтобы перерезать веревку.



ГЛАВА 2-1

1 В самом начале главы можно покататься по озеру на лодке и заплыть в недоступную ранее пещеру, где обитает торговец. На крыше его магазина можно найти Green Gem, сокровище идеально подойдет для украшения Elegant Mask.

2 Первые попавшиеся враги покажут свою истинную сущность: торчащие из тела паразиты Las Plagas существенно осложнят дальнейшее путешествие. Для их уничтожения стрелять надо по самому существу, а не по телу, которым оно управляет. Главная слабость паразитов в том, что они совершенно не переносят света: достаточно бросить Flash Grenade, как они тут же падают замертво.

3 На локации с водопадом придется смастерить мост, чтобы добраться до рычага, отводящего воду. Для этого нужно лишь стрелять по висящим в воздухе ящикам - они упадут в воду и остановятся как раз в нужном месте.

4 Перед водопадом можно найти сокровище, лежащее на деревянном бруске, - Amber Ring.

5 В пещере нужно забрать Round Insignia. Этот предмет - ключ к церкви. Далее ждет лодка, которая переправит Леона на уже знакомую локацию, к торговцу.

ВРАГИ

Los Ganados



Рядовые враги, которые толпами ходят в течение всей игры. Это обычные люди, только внутри них сидит паразит Las Plagas. В результате они на рефлекторном уровне делают две вещи: беспрекословно подчиняются Саддлеру и нападают на любого чужака. В остальном же занимаются своими повседневными делами - крестьяне, например, заготавливают сено на зиму.

В агрессивном состоянии пускают в ход все, что подвернется под руку, - от вил и ножей до динамита. Так как это не зомби и частицы сознания у них все еще остались, Los Ganados способны проявлять некоторые тактические уловки: они стараются окружить свою жертву, зайти сбоку или сзади, весьма шустро подскакивают с топорами наперевес к Леону, попутно избегая лазерного прицела. Позднее сидящие внутри паразиты будут появляться вместо головы, поднимая тем самым уже мертвое тело.

Chainsaw Villager



Среди рядовых врагов выделяются личности с мешком на голове и бензопилой в руках. Один взмах - и голова Леона уже катится в ближайший овраг. Убиваются неохотно, но зато после них остаются приличные денежные суммы.

Del Lago

Местная аквариумная рыбка, питающаяся человечинкой. Непонятно, как сие чудовище проникло в озеро захолустной деревеньки, но жители не против. Даже иногда подкармливают ее забредшими на огонек полицейскими.

El Gigante



Огромный тупой тролль, которого местные жители держат для непрошенных гостей. Бесконтрольная ходячая машина для убийства, для которой не важно, своих она бьет или чужих. В RE4 встречается несколько раз, из чего можно сделать вывод, что местные леса богаты на диковинную фауну.

Las Plagas

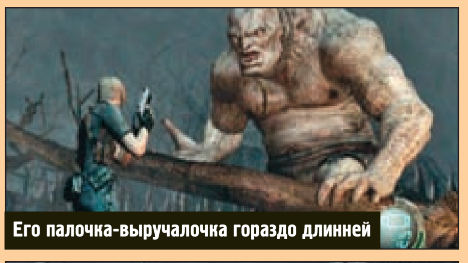
Паразиты, которых обнаружили предки Салазара и которые были воскрешены Саддлером. Пока живут в теле своей жертвы - практически незаметны, но в случае опасности могут вырваться наружу и уничтожить обидчика своими длинными конечностями. Но есть у Las Plagas одна существенная слабость - они не переносят свет и погибают от ярких вспышек, как мухи. Со временем паразиты эволюционируют и приобретают способность выбираться из человеческих тел и бегать самостоятельно.

Colmillos

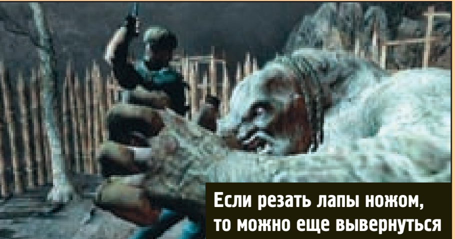
Местные домашние питомцы, которых тоже постигла несчастная участь заражения. Весьма быстрые и верткие противники, представляют особую опасность, если атакуют с разных сторон. Стараются запрыгнуть на свою жертву, повалить и перегрызть горло.

El Garrador

Слепой, но очень опасный противник. Обладая хорошим слухом, может распознать месторасположение своего оппонента по звуку шагов. Особую угрозу представляют в небольших помещениях. Экипирован двумя когтистыми перчатками. Его слабая точка - на спине; достаточно трех попаданий, чтобы El Garrador больше не встал.



Его палочка-выручалочка гораздо длинней



Если резать лапы ножом, то можно еще вывернуться

El Gigante

Для этого боя пригодится TMP. Непродолжительная очередь в лицо (наиболее уязвимая часть тела; если сложно попасть, то можно ослепить монстра гранатой), и El Gigante упадет. Из спины на некоторое время покажется Las Plagas. Можно просто стрелять по нему, но гораздо удобней подбежать ближе, запрыгнуть на спину (на экране высветится необходимая кнопка) и резать его ножом. Внимательней с кнопками: если ошибиться, то El Gigante скинет Леона, что весьма болезненно.

Если бой примет затяжной характер, то монстр постарается разнообразить свои атаки - нужно быть готовым к нажатию высвечивающихся комбинаций, чтобы увернуться от ударов конечностями или стволом дерева. Отвлечь разбушевавшегося El Gigante поможет освобожденный ранее пес, который придет на выручку через некоторое время после начала схватки.

6 Около церкви Леона поджидают новые враги - Colmillos, животные, находящиеся под контролем Las Plagas. Существа имеют привычку набрасываться издалека.

7 В церкви нужно подняться на второй этаж и прыгнуть на люстру. Когда она, раскачиваясь, приблизится к противоположному краю, нужно незамедлительно прыгать, иначе можно упасть и придется начинать сначала.

8 Головоломка с мозаикой решается просто: красный круг повернуть два раза, зеленый - три раза, синий - один раз.

ГЛАВА 2-2

1 Один выстрел в повозку избавит от необходимости убивать приличное количество врагов в индивидуальном порядке.

2 Путь пролегает по уже изведанным локациям, только в ночное время. Ничего нового не появилось, разве что в стартовой деревеньке набросали капканов. На ферме можно спрятать Эшли в ящик - там она будет в полной безопасности.

3 Чтобы добраться на ферме до выхода, нужно забраться на второй этаж сарая, вылезти в окно и пройти по помосту, спрыгнув уже за забором перед дверью. Последняя открывается при помощи Эшли.

Оборона дома

Есть много различных способов пройти данный эпизод, мы приведем наиболее выгодный с нашей точки зрения. Прежде всего, нужно задвинуть все окна на первом этаже - это на какое-то время сдержит нападающих. Потом можно спокойно оставить Луиса одного, встав наверху, на лестнице и отстреливая редких крестьян.

Как только Луис прибежит на второй этаж и к окнам начнут приставлять лестницы, желательно занять позицию в углу, рядом со шкафом. Так открывается почти вся комната для стрельбы, только нужно следить за окном слева и периодически отталкивать лестницу. Идеальное оружие в данном случае - дробовик и ослепляющие гранаты, на тот случай, если Las Plagas будут появляться слишком часто. Цель - уничтожить сорок врагов.

ТИР

Самые меткие и жадные имеют возможность проявить свои навыки в тире (дверь с символом скрещенных дуэльных пистолетов). На протяжении игры клуб стрелков-любителей встретится несколько раз, так что не расстраивайтесь, если сразу не выбьете все призы. За удачное выполнение задания Леону презентуют фигурки (всего 24 штуки) и денежное вознаграждение.

Чтобы легко выигрывать, нужно помнить, что за пять пораженных мишеней подряд на заднем фоне появляется мишень Салазара, уничтожение которой дает приличное количество очков (500). Иногда появляется мишень Эшли, но ее трогать нельзя - иначе потеря в 1000 очков гарантирована.







АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ КОСТЮМЫ

Леон (костюм из RE2)
Пройти игру один раз
Леон (костюм гангстера)
Пройти Separate Ways
Эшли (топик и брюки)
Пройти игру один раз
Эшли (рыцарские доспехи)
Пройти Separate Ways
Эйда
Пройти игру один раз

ГЛАВА 2-3

1 Есть два пути, ведущих в одну и ту же точку. Если выбрать правый проход - Леона ожидает встреча с El Gigante, Победная тактика аналогична той, что применялась в главе 2-1, с одним небольшим уточнением. Гиганта можно существенно ослабить, если скинуть на него камень (на который показывает Эшли). Это поможет быстрей одолеть монстра, что немаловажно, так как проход узкий и места для маневров немного. Левый проход ведет в лагерь, где после нескольких стычек с рядовыми крестьянами будет нелегкая схватка с владельцами бензопил.

2 Если пройти сначала одним путем, потом другим, то можно найти Red Gem и Purple Gem - последние камни для Elegant Mask. Теперь ее можно продавать.

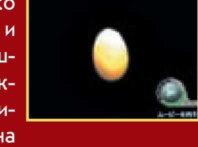
3 Чтобы выдержать путешествие на подъемнике, желательно использовать дробовик (собьет противников с соседних подъемников на близком расстоянии и спасет от обилия летящего холодного оружия) и винтовку (для врагов, находящихся вдалеке).

4 Yellow Catseye, последний камень для Beerstein, лежит в сундуке рядом с алтарем.



Дурная голова ногам покоя не дает. Вот они не выдержали и оторвались

EGG



Яйцо - это не только желток, белок, оболочка и скорлупа, это еще и страшное оружие которым можно кинуть во врага, он удивится и станет липким на ощупь и неприятным на вид… В общем яйцом можно не только съесть и пополнить здоровье, но и метнуть в противника, что конечно чистой воды варварство - аптечками не разбрасываются.

Биторес Мендес

Первую часть битвы лучше провести на втором этаже. Противник двигается неспешно, но весьма активно атакует, потому нужно убегать по периметру от его конечностей, стараясь нанести несколько прицельных выстрелов из дробовика, пока он подходит ближе и готовится к атаке. Стоит обратить внимание на расставленные в сарае бочки. Всего один выстрел по одной из них, и Биторесу существенно поплохеет.

Когда его верхняя часть отделится от лишнего балласта, можно просто стоять внизу и стрелять из TMP (дробовиком не всегда легко его достать), а когда он приблизится к земле, не помешает подкинуть гранату-другую. Кстати, от ослепляющих гранат Мендес падает, как спелая груша, и есть возможность подбежать и сделать несколько выстрелов в упор.

5 После поражения господин Мендес оставит False Eye. Нужно вернуться на подъемнике назад и использовать сей артефакт для открытия соответствующей двери.

Novistador



Насекомые-переростки неизвестного происхождения. Сомнительно, что эти твари тоже несут в себе Las Plagas - паразит и не проявляется ни разу. Обладают развитыми защитными навыками, могут становиться невидимыми. Их относительная слабость - быстрая смерть от дробовика.

Armadura

Las Plagas, закованные в броню. Двигаются медленно, бьют больно, убиваются тяжело. Во время поединка с ними главное - сбить шлем. Вылезший наружу паразит уже беззащитен и вспышке от гранаты противостоять не сможет.

Verdugo

Очередное существо, не поддающееся описанию. Парень подрабатывает в местном охранном агентстве, телохранитель по профессии. Las Plagas не имеет над ним контроля. Весьма мощный противник, лишенный каких-либо слабостей. Либо убегать от него, либо выпускать приличное количество патронов.

Regenerator

Очень живучий оппонент, выведенный в местных лабораториях. Быстро восстанавливает поврежденное тело, а, учитывая, что встретится он далеко не единожды, просто нет смысла постоянно тратить патроны. В тех же лабораториях можно найти прицел, позволяющий видеть слабые точки. Четыре выстрела из винтовки - и враг уже не шевелится.

Iron Maiden

Предыдущий враг, издание расширенное и дополненное. Обладает более опасными атаками, чем предыдущая модель. Последние достижения в области науки позволяют существу выпускать из себя шипы, а также растягивать конечности.

U3

Существо, которое доставит немало хлопот во время заключения внутри висящего в воздухе лабиринта. К счастью, его атак легко избежать, лишь вовремя нажимая соответствующие комбинации. При битве на земле его новая голова будет слабой точкой, которую и нужно атаковать.

ОРУЖИЕ

Апгрейды класса Exclusive доступны после того, как все основные параметры оружия будут прокачены по максимуму. Рядом с названием в скобках указана базовая цена оружия без апгрейдов.

Нож

Обычный нож, выдается в самом начале игры. С его помощью можно экономить патроны, добивая врагов и обезвреживая капканы, а также разбивать ящики и бочки.

Handgun (8 000)



Обычный пистолет калибра 9мм. Присутствует у Леона с самого начала.

Огневая мощь	Цена
1.0	-
1.2	7 000
1.4	10 000
1.6	15 000
1.8	18 000
2.0	20 000

Скорость стрельбы	Цена
0.47	-
0.40	5 000
0.33	12 000

Скорость перезарядки	Цена
1.73	-
1.47	4 000
0.87	10 000

Количество патронов	Цена
10	-
13	4 000
16	6 000
19	8 000
22	10 000
25	12 000

Exclusive - увеличивает процент критических хедшотов, цена - 57 000

Punisher (20 000)

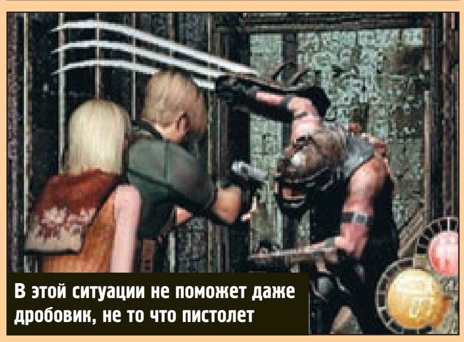


Это оружие можно купить у торговца, а можно заполучить безвозмездно, если разбить 10 голубых медальонов. Главное отличие от стандартного пистолета - возможность простреливать несколько врагов насквозь.

Огневая мощь	Цена
0.9	-
1.1	10 000
1.3	15 000
1.5	20 000
1.7	25 000
1.9	35 000

Скорость стрельбы	Цена
0.47	-
0.40	10 000
0.33	20 000





В этой ситуации не поможет даже дробовик, не то что пистолет

В РУКОПАШНУЮ!



Иногда, если провести удачный выстрел и подбежать ближе к врагу, герой может провести простой удар. Для каждого персонажа есть два индивидуальных приема, которые либо отбрасывают атакующего врага, либо убивают (случается нечасто). У Леона и Краузера есть и третий, дополнительный тип атаки: мистер Кеннеди роняет врага головой вниз, а его бывший сослуживец использует свою руку для моментального убийства всех на своем пути.

6 Катящуюся со склона машину можно просто взорвать, главное - не приближаться слишком близко. TMP или винтовка подойдут.

ГЛАВА 3-1

1 Тех, кто стреляет из катапульт, лучше убить как можно быстрее. Здесь очень поможет снайперская винтовка.

2 Эшли лучше не отпускать от себя далеко - культисты так и норовят ее умыкнуть.

3 Большие ворота пробиваются из пушки, которую нужно поднять снизу на более подходящую позицию.

4 Золотой и платиновый мечи нужно поменять местами.

5 Новые враги в этой главе - почитатели культа в красном и черные, но со щитами. Первые отличаются особой живучестью, последних не берет ослепляющая граната.

6 Чтобы пройти мимо огнедышащих статуй, нужно использовать переключатель в тюрьме, ключ к которой висит тут же, на картине. В темнице Леона поджидает Garrador - слепой монстр с острыми лезвиями на руках и не менее острым слухом. Чтобы его победить, нужно три раза попасть в спину, где скрыт контролирующий его паразит. Для этого привлекаете его внимание, либо просто стреляя по нему (и когда он разбежится - уходить в сторону), либо выстрелив по небольшому колоколу, тогда Garrador побежит на звон и очень удачно подставит спину.

7 В целях экономии боеприпасов врагов можно уничтожать, выстрелив по висящему под потолком светильнику, - все, кто стоял под ним, сгорят.

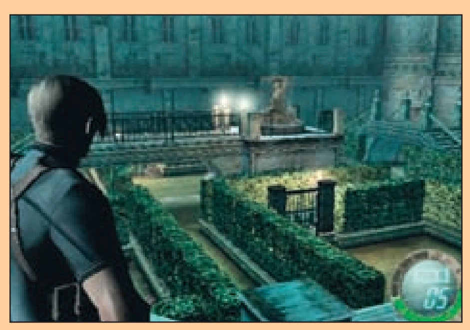
8 В конце большого зала есть комната с двумя кнопками на полу. На одну нужно поставить Эшли, на другую - Леона. В большом зале появится механизм, который должна использовать Эшли, в то время как Леон будет отстреливать атакующих со всех сторон культистов.

9 Чтобы поднять два блока из воды, нужно подсадить Эшли на второй этаж. Пока она будет крутить ручки механизмов, ей нужно обеспечить безопасность - снайперская винтовка подойдет лучше всего.

ГЛАВА 3-2

1 В этой главе появляется новый враг - Novistador. Он может становиться невидимым, так что нужно быть аккуратней и следить за малейшими колебаниями воздуха.

2 В подземной тюрьме в сундуке лежит Butterfly Lamp. Сокровище можно соединить с Red Eye, Green Eye и Blue Eye, которые оставляют вышеупомянутые монстры.







3 С балкона открывается вид на сборище культа. Нужно забросать их гранатами (некоторые могут убежать), но самое главное - нужно убить лидера в красном. Он оставит весьма ценный Illuminados Pendant.

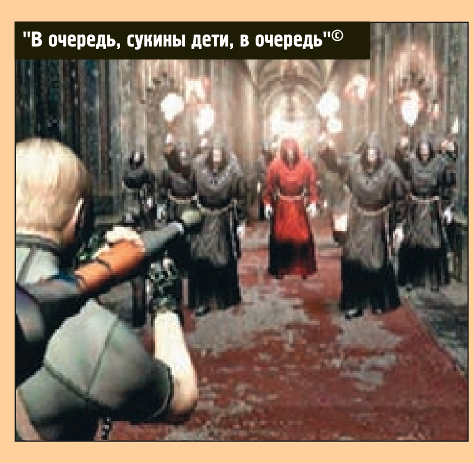
4 В сундуке на этой же локации лежит Elegant Mask.

5 Во время затяжного поединка с разбушевавшимися фанатиками важно как можно быстрей убить лучников, иначе они не позволят прицелиться. Некоторые носят маски, так что стрелять им в голову бесполезно.

6 По красному лидеру, который постоянно убегает, нужно стрелять при любом удобном случае. Когда он встанет за пулемет, нужно будет найти укрытие, переждать очередь и выстрелить из винтовки. Впрочем, можно подбежать вплотную, если позволяет здоровье, и расстрелять его из дробовика. После смерти он оставит Gallery Key.

7 Загадка с жертвами (нужно, чтобы в итоге их было шесть) на картинах решается просто - нужно повернуть каждый переключатель один раз.

8 В галерее нужно быть внимательней - через определенный промежуток времени появляются враги с ракетницами.



"В очередь, сукины дети, в очередь"©

Скорость перезарядки	Цена
1.70	-
1.47	8 000
0.83	18 000

Количество патронов	Цена
10	-
13	8 000
16	10 000
20	15 000
24	18 000
28	24 000

Exclusive - пробивает по пять врагов за выстрел, цена - 40 000.

Red9 (14 000)



Ваше слово, товарищ Маузер! Этот раритетный экземпляр - один из лучших пистолетов в игре, не самый дорогой, а огневая мощь больше, чем у шотгана.

Огневая мощь	Цена
1.6	-
1.8	15 000
2.1	20 000
2.5	24 000
3.0	28 000
3.7	45 000
6.5	80 000 (Exclusive)

Скорость стрельбы	Цена
0.53	-
0.47	10 000
0.40	15 000

Скорость перезарядки	Цена
2.37	-
2.20	6 000
1.67	10 000

Количество патронов	Цена
8	-
10	6000
12	8000
15	12000
18	16000
22	22000

Blacktail (24 000)



Огневая мощь	Цена
1.6	-
1.8	15 000
2.0	18 000
2.3	24 000
2.7	30 000
3.2	40 000
4.5	80 000 (Exclusive)

Скорость стрельбы	Цена
0.47	-
0.40	10000
0.27	20000

Скорость перезарядки	Цена
1.70	-
1.47	8 000
0.83	15 000

Количество патронов	Цена
15	-
18	8 000
21	10 000
25	15 000
30	20 000
35	25 000

Broken Butterfly (38 000)



Так уж повелось, что из покон веков одним из самых сильных типов оружия в серии Resident Evil был револьвер. Можно не тратить деньги на его покупку, а лишь вернуться в одну из комнат замка после освобождения Эшли.

Огневая мощь	Цена
13.0	-
15.0	25 000
17.0	30 000
20.0	35 000
24.0	50 000
28.0	70 000
50.0	150 000 (Exclusive)

Скорость стрельбы	Цена
0.70	-

Скорость перезарядки	Цена
3.67	-
3.00	15 000
2.33	20 000

Количество патронов	Цена
6	-
8	15 000
10	20 000
12	25 000

Killer7 (77 700)



Прямо не пистолет, а рекламная акция игры с аналогичным названием, цена у него и та - рекламная.

Огневая мощь	Цена
25.0	-
30.0	62 000
35.0	78 000

Скорость стрельбы	Цена
0.70	-

Скорость перезарядки	Цена
1.83	-
1.53	20 000
0.93	30 000

Количество патронов	Цена
7	-
10	30 000
14	40 000

Matilda (70 000)



Появляется в продаже после первого прохождения игры. Назван в честь Матильды из фильма "Леон" Люка Бессона.

Огневая мощь	Цена
1.5	-
1.7	15 000
1.9	17 000
2.1	20 000
2.3	25 000
2.5	35 000

Скорость стрельбы	Цена
0.47	-

Скорость перезарядки	Цена
1.73	-
1.47	6 000
0.87	15 000

Количество патронов	Цена
15	-
18	7 000
21	10 000
24	12 000
27	16 000
30	20 000
100	35 000 (Exclusive)

Shotgun (20 000)



Можно не покупать, а найти в деревне, на втором этаже дома.

Огневая мощь	Цена
4.0	-
4.5	15 000
5.0	20 000
6.0	25 000
7.0	30 000
8.0	40 000

Скорость стрельбы	Цена
1.53	-

Скорость перезарядки	Цена
3.03	-
2.43	7 000
1.67	15 000

Количество патронов	Цена
6	-
8	8 000
10	10 000
12	12 000
15	15 000
18	20 000

Exclusive - повышает ущерб врагам при стрельбе с больших расстояний, цена - 40000

Riot Gun (32 000)



Усовершенствованный дробовик, покупать который не имеет особого смысла - чуть позже появится скорострельный и сильный Striker.

Огневая мощь	Цена
5.0	-
5.5	20 000
6.0	24 000
6.5	28 000
7.0	32 000
8.0	50 000
10.0	120 000 (Exclusive)

Скорость стрельбы	Цена
1.53	-

Скорость перезарядки	Цена
3.03	-
2.43	7 000
1.67	20 000

Количество патронов	Цена
7	-
9	10 000
11	12 000
13	15 000
15	20 000
17	25 000

Striker (43 000)



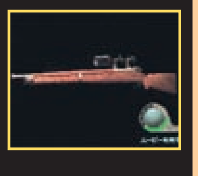
Огневая мощь	Цена
6.0	-
7.0	25 000
8.0	28 000
9.0	32 000
10.0	40 000
12.0	60 000

Скорость стрельбы	Цена
1.10	-

Скорость перезарядки	Цена
3.00	-
2.40	8 000
1.67	15 000

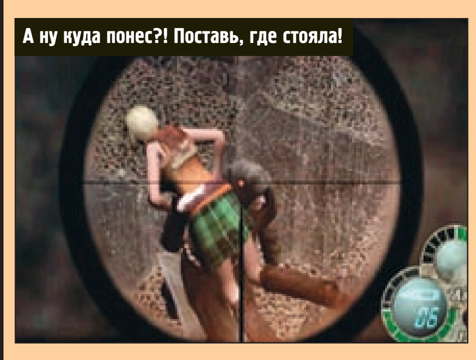
Количество патронов	Цена
12	-
14	10 000
16	12 000
20	16 000
24	18 000
28	25 000
100	60 000 (Exclusive)

Rifle (12 000)



Снайперская винтовка с неспешной перезарядкой. Брать ее без снайперского прицела не имеет смысла.

Огневая мощь	Цена
4.0	-
5.0	10 000
6.0	12 000
8.0	20 000
10.0	25 000
12.0	35 000
30.0	80 000 (Exclusive)



А ну куда понес?! Поставь, где стояла!

9 В синем сундуке лежит Goat Ornament, пригодится позже.

10 В лабиринте нужно найти левую и правую часть Moonstone. Одна находится в центре на возвышенности, вторая - в левом углу, если смотреть с этой возвышенности на вход.

Глава 3-3

1 Mirror w/Pearls and Rubies лежат в самом начале, сокровище можно тут же продать.

2 Чтобы открыть проход в столовой, нужно выстрелить в бутылку на картине.

3 В комнате с клеткой лежит сокровище Hourglass w/Gold Decor.

4 После стычки с культистами можно будет подобрать ракетницу, разбив стекло витрины.

Глава 3-4

1 Чтобы освободить Эшли, нужно стрелять по оковам. Когда за ней прибежит охрана, пригодится винтовка, чтобы убивать их сверху.

2 Оружия у Эшли нет, но она может залезать под столы и бросаться масляными светильниками в недругов.

3 В камине лежит Stone Table - ее нужно вставить, когда пазл с передвижением табличек будет решен. На самом деле, это обычные пятнашки, так что прохождение не должно составить труда.

4 В открывшейся комнате нужно взять Salazar Family Insignia, Serpent Ornament и Gold Bangle.

5 От оживших статуй нужно убегать, а те, что стоят в коридоре, могут ударить топором - важно вовремя нажать комбинацию кнопок и отпрыгнуть.

Глава 4-1

1 Теперь, когда Эшли вновь с Леоном, можно вернуться и забрать на одной из локаций пистолет Broken Butterfly и сокровище Elegant Perfume Bottle.

2 На огненной локации нужно убить четырех культистов, чтобы беспрепятственно пройти и забрать Illuminados Pendant и Lion Ornament.

3 С комфортом вернувшись на известную уже локацию, нужно вставить Lion Ornament, Serpent Ornament и Goat Ornament в отведенное для этого пространство.


Хрупкая, но не беззащитная

4 Нужно подобрать Sample Retrieved.

5 Когда Леон возьмет King's Grail, появятся новые враги Armaduras. Для победы нужно сбить шлем, а потом ослепить паразитов гранатой.

6 Остановить снижающийся потолок можно, если выстрелить по трем блестящим точкам на нем.

7 В очередной комнате лежат Elegant Chessboard и Queen's Grail.

8 Верните Граали статуям.

9 Красный лидер в часовой башен оставит после себя полезную вещь - Gold Bangle,

10 Встреча с Салазаром означает ловушку - Леон упадет вниз. Чтобы спастись, нужно успеть нажать высветившуюся комбинацию кнопок.

11 У одного из культистов можно найти сокровище Crown.

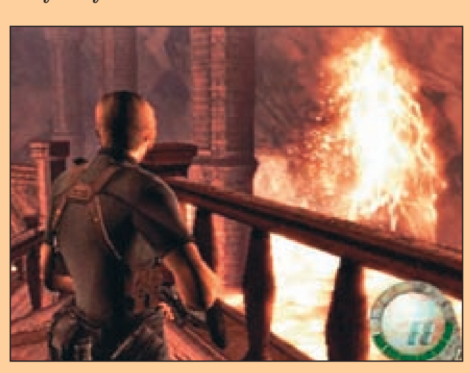
Verdugo

Обещанный посланец, правая рука Салазара, весьма сильная рука. Убивать его можно по желанию - он весьма непрост. В коридоре стоят баллоны, содержимое которых ненадолго затормозит движения босса и снизит его защиту. Если подбежать ближе, его можно просто ударить. После поражения он оставит Crown Jewel.

ГЛАВА 4-2

1 Найденный динамит нужно использовать по назначению - взорвать завал и открыть проход.

2 Схватка с двумя гигантами будет гораздо проще, если забраться по лестнице наверх, спрыгнуть по веревке в другую часть комнаты и дернуть рычаг, когда один из врагов будет в центре зала. Пока дыра не закроется, туда лучше не соваться - Леона еще может схватить рука утонувшего.



Скорость стрельбы	Цена
2.73	-

Скорость перезарядки	Цена
4.00	-
3.23	8 000
2.33	18 000

Количество патронов	Цена
5	-
7	6 000
9	8 000
12	12 000
15	18 000
18	25 000

Rifle (semi-auto, 35 000)



Выбор снайперов. Она полуавтоматическая, это значит, что вам не придется отрываться от прицела после каждого выстрела. Винтовки лучше этой вы не найдете до конца игры. Брать не задумываясь. Снайперский прицел для нее также необходим.

Огневая мощь	Цена
7.0	-
8.0	15 000
9.0	18 000
11.0	24 000
13.0	30 000
15.0	40 000

Скорость стрельбы	Цена
1.83	-
0.80	80 000 (Exclusive)

Скорость перезарядки	Цена
2.33	-
1.90	9 000
1.33	18 000

Количество патронов	Цена
10	-
12	10 000
14	12 000
17	15 000
20	20 000
24	25 000

TMP (10 000)



Скорострельное, но маломощное оружие. В прокачанном состоянии удобно убивать некоторых боссов.

Огневая мощь	Цена
0.4	-
0.5	7 000
0.6	14 000
0.8	18 000
1.0	24 000
1.2	35 000
1.8	100 000 (Exclusive)

Скорость стрельбы	Цена
0.10	-

Скорость перезарядки	Цена
2.37	-
1.93	5 000
1.17	15 000

Количество патронов	Цена
30	-
50	7 000
100	15 000
150	20 000
200	25 000
250	35 000

Mine Thrower (9 800)



Стреляет бомбами, которые активируются при движении.

Огневая мощь	Цена
2.0	-
4.0	25 000
6.0	45 000

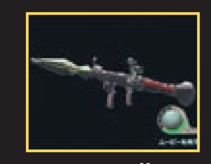
Скорость стрельбы	Цена
1.33	-

Скорость перезарядки	Цена
3.43	-
2.57	18 000

Количество патронов	Цена
5	-
7	25 000
10	40 000

Exclusive - повышает радиус поражения, цена - 30000

Rocket Launcher (30 000)



Ракетница. Можно найти в замке.

Огневая мощь	Цена
9999	-

Количество патронов	Цена
1	-

Infinite Launcher (1 000 000)

Доступен после первого прохождения игры.

Огневая мощь	Цена
9999	-

Количество патронов	Цена
Бесконечный боезапас	-

Chicago Typewriter (1000 000)

Доступен после прохождения игры и Assignement Ada.

Огневая мощь	Цена
10.0	-

Скорость стрельбы	Цена
0.10	-

Скорость перезарядки	Цена
1.63	-

Количество патронов	Цена
Бесконечный боезапас	-

Handcannon



Чтобы получить это невероятно мощное, нужно пройти в режиме Mercenaries все карты на пять звезд всеми персонажами.

Огневая мощь	Цена
30.0	-
35.0	40 000
40.0	50 000
45.0	70 000
50.0	90 000
60.0	120 000
99.9	200 000 (Exclusive)

Скорость стрельбы	Цена
1.17	-

Скорость перезарядки	Цена
3.67	-
2.87	25 000
1.83	50 000

Количество патронов	Цена
3	-
4	15 000
5	20 000
6	25 000
8	35 000
10	50 000

Бесконечный боезапас при прокачке Exclusive.

Bowgun (70 000)

Арбалет с разрывными стрелами. Появляется в Separate Ways.

Огневая мощь	Цена
16.6	-

Скорость стрельбы	Цена
2.43	-

Скорость перезарядки	Цена
2.00	-

Количество патронов	Цена
1	-

R.P.L. 412



Лазерное ружье с бесконечным боезапасом, либо убивающее, либо тормозящее противника.

Flash Grenade/Incendiary Grenade/ Hand Grenade - гранаты, которые могут ослеплять, поджигать и просто подрывать жертву. Обильно разбросаны по всем локациям.



Оставшегося противника бьем по известной схеме. Чтобы получить награду за утопленного в лаве гиганта, нужно выйти и зайти снова.

3 Royal Insignia в сочетании с Crown и Crown Jewel превращается в Salazar Family Crown.

Глава 4-3

1 В подземном поселении нет ничего сложного, главное не забыть Staff of Royalty в одном из саркофагов и Key to the Mine.

2 Далее активируется ловушка с потолком, только теперь буду мешать Las Plagas. Их просто убрать вспышкой гранаты.

3 Незабываемая поездка на вагонетке будет сопровождаться многочисленными стычками с врагами. В конце нужно успеть нажать высветившиеся кнопки, чтобы не упасть в пропасть.

4 В одной из комнат будет лежать Stone of Sacrifice, который пригодится для открытия двери.

Глава 4-4

1 Статуя Салазара двигает руками в разные стороны, в зависимости от того, какой переключатель активирован. Главная цель - забраться наверх и поднять мост.

2 Длинная прямая дорога здесь появилась неспроста - статуя начнет двигаться. Придется бежать, уворачиваясь от падающих камней, и в конце прыгнуть. Все делается с помощью комбинаций кнопок, появившихся на экране.

3 Во время встречи с Салазаром нужно успеть увернуться от своего же ножа.

Ramon Salazar

Чудовище, в которое превратился Салазар, имеет уязвимый глаз по центру. В него и нужно стрелять, уворачиваясь при помощи кнопочных комбинаций от двух конечностей. Когда глаз откроет Салазара, его нужно расстреливать из TMP (если хорошо прокачана), винтовка тоже подойдет, но стреляет медленно, лучше взять револьвер. Повторить по мере необходимости.

Глава 5-1

1 Чтобы открыть проход, нужно повернуть два отражателя так, чтобы луч попал в точку справа от двери.

2 Нужно взорвать бочку, чтобы открыть секретный проход и получить Golden Lynx.

4 В кейсе можно найти Red Stone of Faith и соединить его с Golden Lynx.

3 В лаборатории нужно решить загадку - цветные стрелки должны указывать из левого верхнего в правый нижний угол. Нужно нажать один раз на синий, два раза на зеленый, три раза на красный цвет. Нужно подобрать Freezer Card Key.

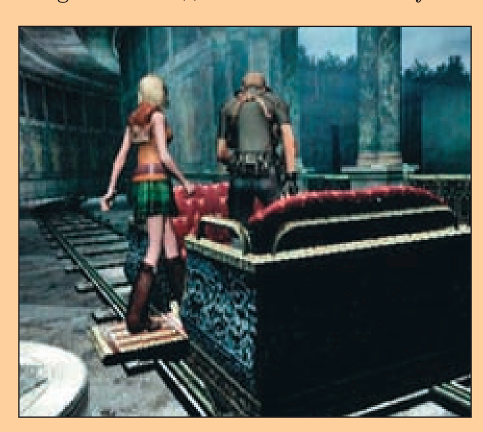
4 Regenerator - новый враг, убивается очень медленно. Чтобы ускорить этот процесс, нужно найти специальный тепловой прицел, который откроет все слабые точки противника.

5 Iron Maiden - еще более опасный противник, и бегство здесь не поможет - без победы не получить Storage Room Card Key.

Глава 5-2

1 После многочисленных стычек с врагами Леон и Эшли попадут в комнату с большим шаром - с его помощью нужно пробить стену. Для этого дерните три раза за рычаг в комнате управления.

2 Во время путешествия на бульдозере нужно подобрать Green Stone of Judgment и соединить его с Golden Lynx.





ГЛАВА 5-3

1 Поединок с Краузером придется выдержать пока что только на ножах и при помощи комбинаций кнопок.

2 Чтобы пробраться в тронную комнату, придется преодолеть несколько ловушек из лазерных лучей. Чем дальше будет проходить Леон, тем они будут изощреннее, но если не зевать и вовремя нажимать кнопки в соответствии с подсказками, то главного героя RE4 ожидает лучшая судьба, чем бойцов из первого фильма.

3 В тронной комнате нужно подобрать Elegant Headdress.

4 Когда Леон попадет в подвешенный в воздухе лабиринт, его будет преследовать U3. На атаки лучше не обращать внимания - нужно уходить от ударов и быстро искать необходимые кнопки и красные лампы (по ним нужно стрелять) для открытия дверей.

U3

Леон должен сразиться со второй и третьей формой мутанта. Для начала нужно его заманить в ловушку (закрыть решетками и стрелять в голову, пока он будет выбираться), потом - использовать бочки для большего урона. После появления третьей формы нужно особо внимательно следить за подсказками - монстр атакует довольно быстро.

4 Недалеко от торговца можно найти Blue Stone of Treason и соединить его с Golden Lynx.

Джек Краузер

Битва с ним будет долгой. Нужно спрятаться в небольшой комнатке прямо по ходу движения. Краузер сам прибежит туда - и тут его надо резать ножом. Этого оружия он опасается, потому быстро отступит. Леон должен еще побегать по локации и выдержать несколько аналогичных стычек и собрав Peace of Holy Beast, Panther и Peace of Holy Beast, Eagle.

Реальная битва начнется на центральной башне. Краузер все еще боится ножа, но его не так просто поймать. Лучше использовать другую тактику - стрелять по ногам (TMP), пока тот не упадет и не откроет паразита на спине. Вот тут уже лучше использовать дробовик или револьвер. После Краузера останется Peace of Holy Beast, Serpent.

ГЛАВА 5-4

1 База проходится легко, так как на помощь приходит вертолет. Достаточно лишь изредка отбиваться от быстрых врагов и собирать призы.

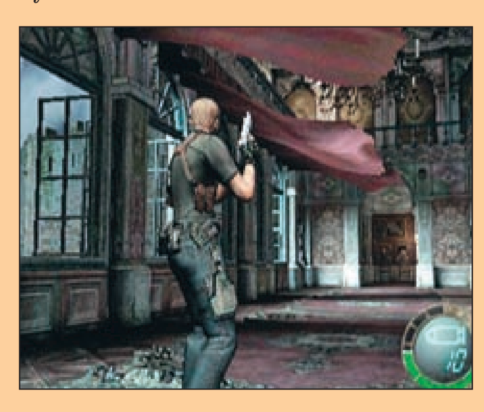
2 На втором этаже укрепления один из врагов оставит Emergency Lock Card Key.

ФИНАЛ

Лорд Осмунд Саддлер

Финальный босс - это большая каракатица с глазами на ногах. Именно по ним нужно стрелять, чтобы открылся уязвимый большой глаз. В него палите из самого мощного оружия или запрыгните и обработайте ножом. Через некоторое время Эйда (прямо как в старые добрые времена) скинет ракетницу, подобрав которую нужно нанести финальный удар. Хотя никто не мешает добить его вручную.

После этого вам остается только быстро спуститься вниз к Эшли и пройти небольшую аркадную вставку на водном мотоцикле. Принцип такой же, как и при катании на лодке по озеру: как видите, что впереди препятствие (например, с потолка очередной сталактит падает) - зажимайте крестовину и резко уходите в противоположную сторону. Несколько минут, и Леон в открытом море отвергает приставания дочери президента (напоминаем, двадцатилетней хорошенькой блондинки)... Похоже, тяготы и лишения спецслужбы негативно сказались на умственных способностях нашего героя. ©





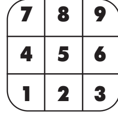
АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

ГАЙД НАЧИНАЮЩЕГО ИГРОКА

Передвижение

Soulcalibur III, как и предыдущие игры серии, использует систему передвижения, известную как 8-way run. Это означает, что передвигаться по рингу можно в любом направлении. Обозначаются движения следующим образом:

1 ***(d/b)*** - движение влево/вниз
2 ***(d)*** - движение вниз
3 ***(d/f)*** - движение вправо/вниз
4 ***(b)*** - движение назад
6 ***(f)*** - движение вперед
7 ***(u/b)*** - движение влево/вверх
8 ***(u)*** - движение вверх
9 ***(u/f)*** - движение вправо/вверх

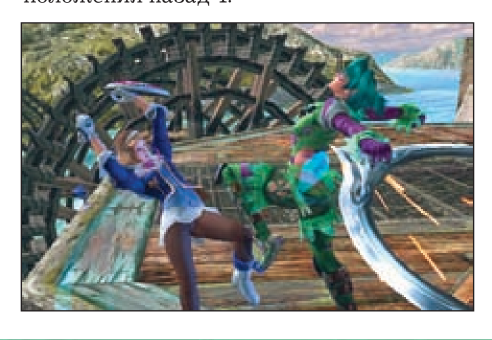


Если все еще не разобрались, то, посмотрите на рисунок.

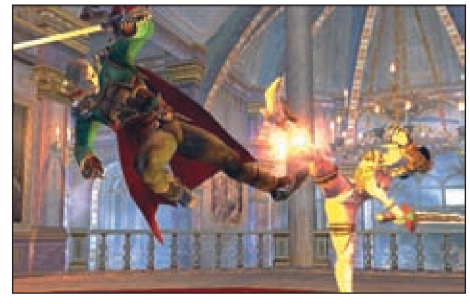
Помимо этого существуют следующие обозначения:

Side Step (SS) - шаг в сторону. Выполняется нажатием 8 или 2 на крестовине. Шагнув в сторону, можно произвести атаку, доступную только с SS, или уйти от вертикальной атаки противника.

QCF/QCB (236/214) - означают, что вам нужно прокрутить крестовину джойстика из положения вниз 2 до положения вперед 6, и 214 - из положения вниз 2, до положения назад 4.







HCB (63214) - полкруга назад.

Независимо от того, с какой стороны вы стоите, 6 всегда означает движение вперед, а 4 движение назад

Удары

За удары отвечают следующие кнопки и комбинации:

A (квадрат) - горизонтальная атака;

B (треугольник) - вертикальный атака;

K (круг) - удар ногой;

A+B - одновременно нажать квадрат и треугольник;

[A] - зажать и удерживать кнопку;

A_B - нажать A или B;

aB (или A~B) - перекат с кнопки A на кнопку B;

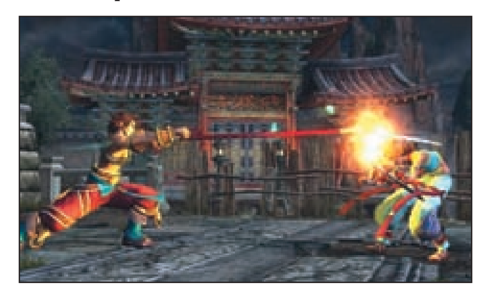
A:B - использование джастфрейма (just frame). Удар должен быть нажат в строго определенное время;

1A,B+K - B+K должно быть нажато после 1A;

4*B - после того, как вы нажмете 4, есть возможность сделать удар B чуточку позже;

66BB - вперед, вперед (переход на бег), после чего два раза B (треугольник).

Одно из заметных нововведений SCIII - большой список усовершенствованных ударов персонажей. Большинство новых комбинаций теперь совершается только с непосредственным использованием 8-way run. Некоторые старые удары у большинства персонажей убрали, зато добавили новые. Появились выпады, после которых следует продолжительная анимация нанесения повреждений. Если вы попадете таким ударом, то можно пару секунд отдохнуть, наблюдая за добиванием противника.



Типы ударов

Hi - верхний удар. Его можно избежать, находясь в блоке, или пропустить над головой персонажа с помощью приседания;

Mid - удар на среднем уровне. Его можно просто заблокировать;

Low - удар по ногам. Через него можно перепрыгнуть, или заблокировать, используя блок в приседании.

Frame

Фрейм - единица анимации удара. Равняется 1/4 секунды. Все удары в се-

риях Soul Calibur/Tekken измеряются по фреймам. Чем меньше фреймов в ударе, тем быстрее он будет произведен.

Just Frame (JF) - второе действие персонажа, произведенное в ту же единицу времени, что и первое.

Дополнительные свойства ударов

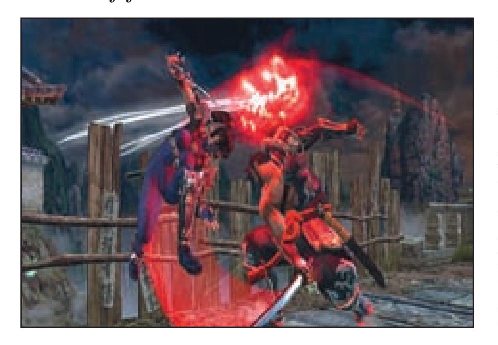
Некоторые удары могут обладать дополнительными особенностями.

Удары с разворотом оппонента. Удар, попавший по сопернику, развернет его в сторону от вашего бойца. Подробные обозначения разворотов вы можете посмотреть в command list'е персонажа. Также есть удары, которые заставляют соперника присесть.

While Standing. Удары, которые можно выполнить, когда игрок выполняет анимацию приседания.

Stun - стан. Попав таким ударом, игрок вводит оппонента в состояние стана, что позволяет в дальнейшем провести быструю атаку или комбинацию, заблокировать которую противник не сможет. Состояния стана после некоторых ударов можно избежать, быстро начав вращать левый аналоговый стик.

Здесь и далее по тексту, если вы не видите сокращенного буквенного обозначения после названия удара, - это значит, что существует множество вариантов эффекта от того или иного действия. Например, существует двенадцать разновидностей stun-ударов.



Counter hit (CH) - контрудары. Удары, в которые включено парирование. Если ваш персонаж проводит эту атаку одновременно с атакой противника, то удар оппонента будет отражен, после чего вы успешно попадете по цели.

Unblockable (UB) - неблокируемые удары. Обычно такая атака идет строго вертикально (ее можно обойти) или горизонтально (можно присесть или перепрыгнуть, если против вас проводят неблокируемый low-удар). Проводить такую атаку стоит в неожиданный момент, когда вы точно уверены, что она попадет по оппоненту. Если вы промахнетесь - соперник получит великолепный шанс контратаковать. Некоторые удары становятся неблокируемыми после Soul Charge.

Soul Charge (SC) - зарядка энергий. Производится одновременным нажатием клавиш **A+B+K**. Во время SC ваш персонаж не может двигаться и защищаться. Если вы видите, что соперник начал делать Soul Charge, - старайтесь атаковать. В этот момент он беззащитен. Иначе вы рискуете нарваться на неблокируемый удар после зарядки.

Guard Crush/Guard Break (GC/GB) - удары с такой особенностью могут пробить блок оппонента, открывая лазейку для дальнейших атак.

Juggle Starter (JG). Выпад, который подбрасывает противника в воздух, после чего проводится комбинация ударов, которую нельзя заблокировать. Джагл-удары - самая популярная разновидность ударов в Tekken 5. В Soul Calibur III джаглы менее эффективны из-за того, что персонаж, которого атаковали таким способом, может вывернуться, используя Air Control.

Air control (AC) - если вас подбросили в воздух с помощью JG-удара, у вас есть возможность не только глупо наблюдать, как по вам безнаказанно проводят комбинацию ударов. Зажимая на крестовине 7 (9,1 или 3), вы можете слегка порулить в воздухе, избежав дополнительных повреждений от атак соперника, а также не свалиться за пределы ринга.

Броски

Помимо стандартных атак, каждый персонаж может выполнять различные захваты. Броски являются неотъемлемой частью ведения боя из-за того, что подобный удар игнорирует блок. Бросок выполняется комбинацией клавиш **A+G** или **B+G**. От того, с какой стороны был произведен захват (спереди, слева, справа, сзади), будет зависеть анимация броска, а также количество наносимых повреждений. Существуют сложные захваты. Как правило, они выполняются с какой-либо дополнительной комбинацией клавиш на крестовине, например, **236, 236, A+G**

Уход от броска

Единственный способ стопроцентного ухода от броска - приседание. Если же вашего героя все-таки схватили, то есть возможность уйти от захвата, нажимая **A** или **B**. Важно помнить, что если ваш противник использует захват типа **A+G**, то перебивать его нужно кнопкой **A**. Захват **B+G** перебивается кнопкой **B**. Существует три степени парирования захвата (ранняя, нормальная и поздняя). Зависят они от того, когда вы нажали кнопку. На ранней стадии ваш игрок получит небольшое временное преимущество, после того как удачно парирует захват. На поздней преимущество достанется оппоненту.

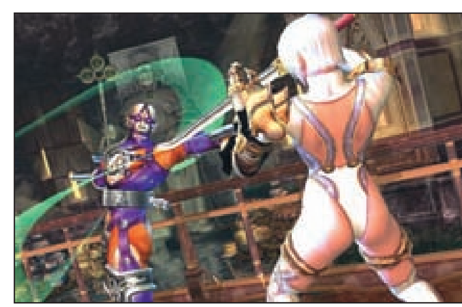
Блок

За блок в игре отвечает **G** (крест).

С помощью блока можно выполнять следующие действия.

2G ***(Tech crouch)*** - приседание. Присев, можно избежать Hi-атаки, а также заблокировать Low-удар.





8G ***(Tech jump)*** - прыжок. Подпрыгнув, можно избежать Low-атаки, а также контратаковать самому. Выполняется это следующим образом:

8(7/9)G,B - прыжок с Hi-ударом;

8(7/9)G*B - прыжок с Low-ударом. Как вы могли заметить, на разницу в положении удара влияет задержка, с которой вы нажмете кнопку удара после выполнения прыжка. Если задержки не было, персонаж ударит верхней атакой. Если задержка была - произведет удар по ногам.

Guard Impact (GI)

Разновидность блока, введенная в серии Soul Calibur. Отличается она от обычного блока тем, что оружие соперника можно отвести в сторону и получить преимущество в контратаке. В SCIII существует шесть разновидностей GI:

6G - парирование Hi/Mid атаки. Ваш персонаж отобьет атаку;

4G - отвод в сторону Hi/Mid атаки. Ваш персонаж отведет в сторону оружие соперника. Отвод в сторону более эффективен, чем парирование, но для проведения 4G-удара требуется большое количество времени;

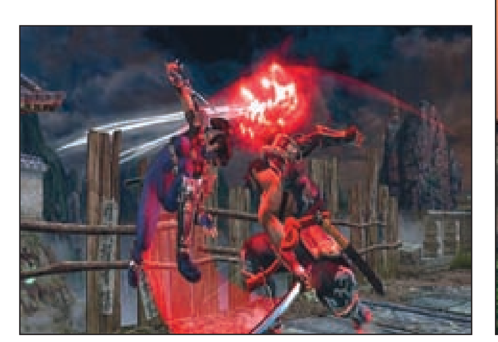
3G - парирование Low-атаки;

1G - отвод в сторону Low-атаки. Остальные особенности блока аналогичны 4G;

Помимо этого существует понятие **Perfect GI**. Провести его можно, блокируя атаку соперника в первые фреймы анимации удара.

Также, некоторые персонажи обладают **Auto-GI**. Это вариант Guard Impact, который автоматически нанесет повреждения противнику, если тот атакует персонажа, пока он проводит Auto-GI.

В качестве примера возьмем Серванteса (Cervantes). Давно мертвый пират может выставлять вперед два своих меча, парируя или горизонтальную атаку A+K, или вертикальную B+K. Если в это время противник попадает по Серванtесу, то автоматически получает пулю в лоб из пистолета.



Основы позади?

Вот мы и разобрались с основными игровыми принципами, а также со способами их реализации. Ваше дальнейшее мастерство теперь напрямую зависит только от собственной реакции, памяти и, конечно, тренировок с другими игроками. Подробнее о проводимых турнирах по дисциплине Soulcalibur III вы можете узнать на сайтах *asof.ru* и *console-sport.ru.* Обычно турниры по этой дисциплине проводятся по следующим правилам:

Длительность раунда: 60 секунд.

Линейка жизни: 100%.

Бой идет до трех побед (три раунда из пяти).

Neutral Guard отключен.

Stage Select отключен.

Все основные и предварительно созданные персонажи разрешены.

Персонажи, созданные игроком, запрещены.

Несколько секретов

Как сразиться с Night Terror?

Вы должны пройти Tale of Souls по специфическим для каждого персонажа путям, не проиграв ни одной схватки и не использовав ни одного continue.

Как заполучить Amy?

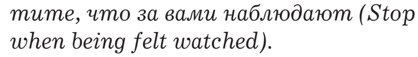
Заполучить этого персонажа можно, пройдя Tale of Souls специфическими путями следующими персонажами: Yoshimitsu, Lizardmen, Zasalamel, Olcadan.

Проще всего это сделать за Youshimitsu. Для этого выбирайте следующие развилки:

** Следуйте за вашим подчиненным (Go after your subordinate);*

** Рассмотрите человека (Investigate the man);*

** Остановитесь после того, как ощутите, что за вами наблюдают (Stop when being felt watched).*



Также вы можете получить этого персонажа альтернативным путем *(см. Список персонажей)*

Как заполучить девочек из магазинов?

Заполучить их можно, проходя специфическими путями режим Tale of Souls. Девочки попадутся у следующих персонажей: Mitsurugi, Nightmare, Setsuka, Kilik.



Самый простой путь у Мицуруги. На развилках всегда выбирайте второй путь.

Чтобы открыть всех девочек, вам нужно победить троих поочередно. Если вы проиграете одной из них, никто открыт не будет.

Важно помнить, что, чтобы получить специальных персонажей, в битве с ними вы не должны проигрывать. Переигрывать битву вам не дадут.

Как открыть KOS-MOS?

KOS-MOS - персонаж RPG Xenosaga. Конечно, такого бойца в SCIII не существует. Просто вы можете открыть аксессу-



ары "X", которые включают элементы одежды этого персонажа. После чего просто одевайте их на созданного воина.

Список персонажей

Как открыть скрытых и бонусных персонажей:

Abelia - пройдите восемнадцатую хронику в режиме Хроники Меча (Chronicles of the Sword) или проведите 1050 битв.

Amy - получите серебряную или золотую медаль в миссии Beloved (на Easy) в режиме Mission или проведите 1250 схваток

Abyss - победите его, играя Yoshimitsu, Rock, Sophitia, Olcadan, Cervantes и Lizardman'ом. Или проведите 725 схваток. Этот персонаж недоступен в режиме Tale of Souls.

Arthur - победите его в Tale of Souls или проведите 550 схваток.

Aurelia - пройдите 12 хронику в режиме Хроники Меча (Chronicles of the Sword) или проведите 900 схваток.

Cervantes - победите его в Tale of Souls или проведите 625 схваток.

Chester - пройдите 19 хронику в режиме Хроники Меча (Chronicles of the Sword) или проведите 950 схваток.

Demuth - пройдите 10 хронику в режиме Хроники Меча (Chronicles of the Sword) или проведите 850 схваток.

Giradot - пройдите 15 хронику в режиме Хроники Меча (Chronicles of the Sword) или проведите 800 схваток.

Greed - победите его в Tale of Souls или проведите 500 схваток.

Hualin - победите его в Tale of Souls или проведите 750 схваток.

Hwang - победите его в Tale of Souls или проведите 600 схваток.

Li Long - победите его в Tale of Souls или проведите 1150 схваток.

Lizardman - победите его в Tale of Souls или проведите 675 схваток.



Luna - пройдите 11 хронику в режиме Хроники Меча (Chronicles of the Sword) или проведите 650 схваток.

Lynette - победите ее в Tale of Souls или проведите 1100 схваток.

Miser - победите его в Tale of Souls или проведите 450 схваток.

Olcadan - победите его в Tale of Souls или проведите 575 схваток.



Reverant - победите его в Tale of Souls или проведите 1200 схваток.

Rock - победите его в Tale of Souls или проведите 475 схваток.

Sophitia - победите ее в Tale of Souls или проведите 525 схваток.

Strife - пройдите 20 хронику в режиме Хроники Меча (Chronicles of the Sword) или проведите 1000 схваток.

Valeria - победите ее в Tale of Souls или проведите 700 схваток.

Yoshimitsu - победите его в Tale of Souls или проведите 425 схваток.



АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

ХРОНИКИ ДОРОЖНОГО БЕСПРЕДЕЛА

Что нужно сделать, чтобы привлечь к обычным гонкам на мотоциклах как можно больше игроков, причем желательно даже тех, кто не интересуется подобными играми? Возможно, именно над этим вопросом размышляли разработчики из Electronic Arts, когда садились за разработку игры Road Rash. Придумать сюжет про межгалактические соревнования с зелеными человечками? Не факт, что у братьев по разуму есть мотоциклы. Посадить на байки каких-нибудь андроидов с терминаторами? Банально, к тому же попахивает плагиатом. Как именно пришла идея внедрить в спортивную игру драки - остается загадкой. Но отныне к финишу первым мог придти не только самый умелый гонщик. Если у вас есть весомые аргументы в виде велосипедной цепи или бейсбольной биты - вы тоже имеет шансы стать чемпионом.

"Каким же образом можно использовать эти предметы в гоночной игре?" - спросят наши самые юные читатели. И мы ответим им. Использовать их нужно было по назначению, то есть бить по головам рвущихся вперед соперников. Паратройка ударов по шлему оппонента, и вот мы уже "в ходе напряженной борьбы вырываемся вперед", как сказал бы какой-нибудь спортивный комментатор.

Все это безобразие происходит на обычных дорогах, а не на специальных гоночных трассах. Таким образом, игрок имеет шансы на получение дополнительного преимущества в заездах. Каких? Например, можно легко устроить соперникам непредвиденную остановку. Стоит только пнуть ногой мотоцикл другого гонщика, и он сможет столкнуться с проблемой трафика лицом к лицу, в прямом смысле слова. Можно организовать оппонентам и близкое изучение рекламных щитов или местной архитектуры.

Ввиду отсутствия каких-либо правил на трассе, спортивное выражение "пусть победит сильнейший" в серии Road Rash приобретает особый оттенок. Пусть у кого-то супернавороченный байк и 10 лет опыта каждодневной езды, но пока нашу ладонь греет дубинка - и нам по плечу стать чемпионом.

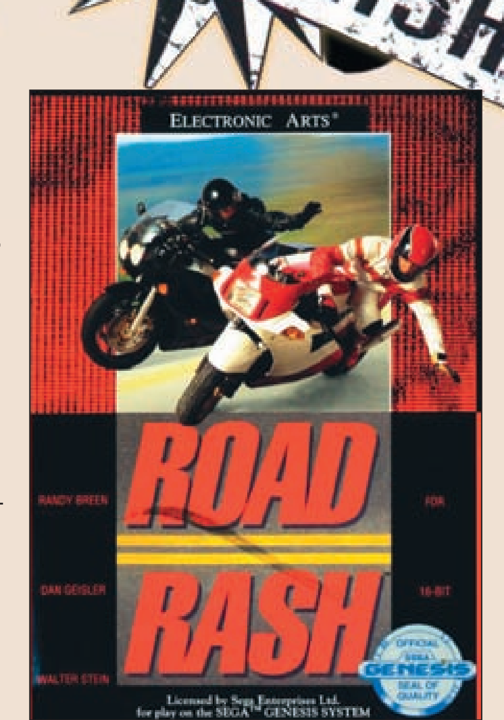
Удивительно, но такая простая идея добавить в гонку на мотоциклах возможность "приласкать" других спортсменов чем-нибудь тяжелым была принята игроками с огромным энтузиазмом. Экшн, дополняющий ощущение скорости и драйва, стал той самой формулой успеха, к которой стремились разработчики.

Безумие на дорогах начинается

ROAD RASH

Платформы: *Mega Drive, Game Gear, Amiga, Atari ST, Game Boy Color*

В 1991 году появилась первая игра серии Road Rash. Владельцы Mega Drive могли вступить в борьбу за чемпионский титул с 15 другими претендентами. Победа достигалась любой ценой. Именно поэтому в интерфейсе присутствовали лайфбары гонщиков и мотоциклов. После серии ударов любой байкер мог выпасть из "седла", потом ему требовалось несколько секунд, чтобы прийти в себя и добежать до мотоцикла. Не забывайте и про время, необходимое для разгона. Все это давало неплохую фору наиболее агрессивным гонщикам. Что касается мотоцикла, то стальной конь, в отличие от нас, мог выдержать только строго ограниченное количество столкновений. Нередко заезды заканчивались взрывом разбитого в хлам байка.





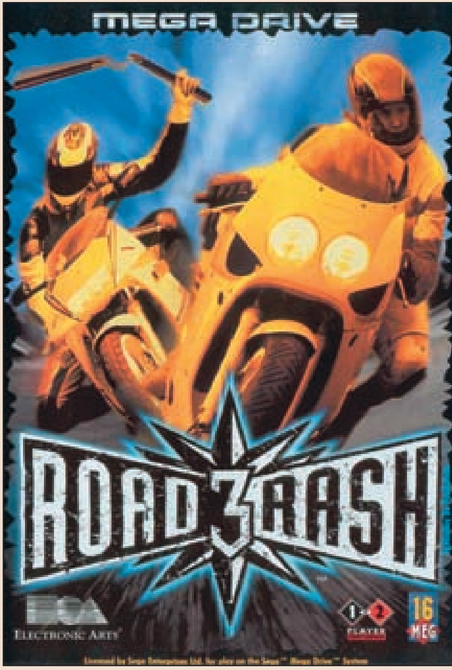

Главное в таких ситуациях - добежать до мотоцикла быстрее соперника



Дорога, ветер, свобода. Для полного счастья не хватает ночи







Путь к финишной черте был труден не только из-за многочисленных стычек. Трассы проходили по разным городам Америки, в которых присутствовало и такое милое сердцу явление, как трафик. Стоило зазеваться и вот мы уже летим высоко над землей, неистово размахивая руками. И, разумеется, в конце нас ожидало не самое мягкое падение. Но наибольшую опасность представляли полицейские. В случае если игрока выбивали из седла неподалеку от патруля, то на этом гонка для него заканчивалась немаленьким штрафом.

Учитывая успех новой игры, EA в 1992 году решила перенести игру и на другие платформы. Впрочем, не только EA работали над портированием Road Rash. Например, конверсией на Game Gear занималась Probe, а издавала US Gold. Последний порт первой части появился в 2000 году на уже сдающем позиции Game Boy Color. Делала игру 3D6 Games под надзором Electronic Arts.

Турнир №2

ROAD RASH 2

Платформа: *Mega Drive*

Спустя год после выхода первой части, EA предлагает вниманию игроков Road Rash 2. К сожалению, вторую игру серии можно назвать скорее дополнением, чем сиквелом. Помимо новых трасс, в игре появился Bike Shop. Ассортимент в нем был представлен тремя классами мотоциклов: Ultra Light, Nitro Class и Super Bike. Начиная гонку на самом дешевом байке, игрок мог к концу игры пересесть на Diablo 1000 - самый продвинутый и дорогой мотоцикл в игре (не считая секретного).



Дубинка vs. цепь. Что лучше?

Во всем остальном Road Rash 2 практически копировал своего предшественника.

Road Rash по всему миру

ROAD RASH 3: TOUR DE FORCE

Платформа: *Mega Drive*

Поняв, что самокопирование - далеко не лучший способ заработать деньги, в EA решили - новая часть драк на мотоциклах должна нести в себе гораздо больше новых фич, чем предыдущая игра. И вот в 1995 году на прилавках магазинов заманчиво заблестели коробочки с надписью Road Rash 3.

Магазин мотоциклов теперь предлагал не только сами байки, но и запчасти к ним, что давало неплохую экономическую выгоду. Например, покупка более мощного мотора обходилась дешевле, чем новый байк.

Самые крутые мотоциклы были оснащены ускорителями, что позволяло отрываться от наседающих соперников куда быстрее обычного.

Арсенал гонщика-костолома пополнился новыми инструментами. Теперь велосипедные цепи использовались реже, ведь у игроков были шансы заполучить более мощные нунчаки. А наиболее прогрессивные садисты от спорта испытывали на оппонентах электрошоки и газовые баллончики.

Полицейские тоже увеличили бдительность. На борьбу с мотохулиганами были брошены не только двухколесные патрули, но и машины с вертолетами.

В третьей части дорожное безобразие уже выбралось за пределы Америки. Трассы пролегали как в некоторых европейских странах (например, Италии и Германии), так и в экзотических (добро пожаловать, в Бразилию!).

И каков результат? А результат оказался превосходным: после двухлетнего перерыва EA удалось выпустить не только лучшую игру сеговской трилогии. Tour De Force стала одной из двух самых лучших игр за всю историю серии Road Rash. Тем удивительней, что эта игра так и не была портирована с Mega Drive на другие консоли.





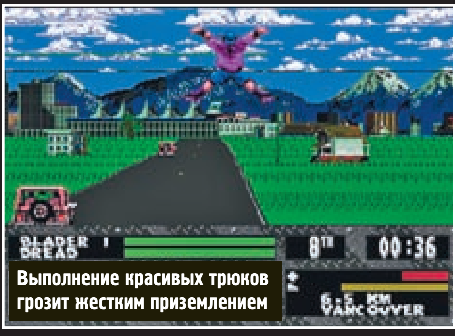
Уступи дорогу, нахал

ROAD RASH НА РОЛИКАХ

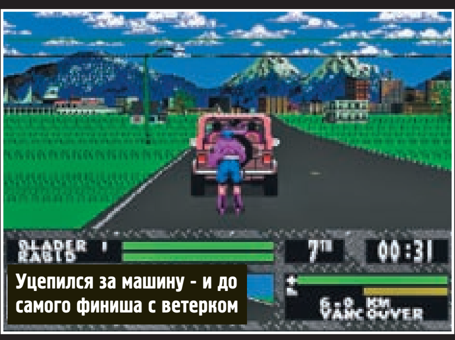


В 1994 году EA решила отдохнуть от мотоциклов. В новом проекте Skitchin' вместо стальных коней игрокам решено было предоставить роликовые коньки. Но удачную идею оставлять без дела не хотелось, поэтому сам геймплей мало отличался от Road Rash. Паренек на роликах мчится вперед по трассе, при случае бьет в нос соперников, делает всяческие трюки и лавирует между машинами. Кстати, за машины можно было уцепиться и добраться таким образом до самого финиша, если, конечно, оппоненты не помешают.

Несмотря на неплохой уровень исполнения игры, ей так и не удалось снискать большой славы, как ее мотоциклетному прототипу.

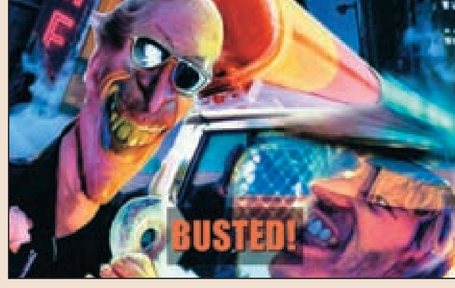


Выполнение красивых трюков грозит жестким приземлением



Уцепился за машину - и до самого финиша с ветерком







Новый этап

После смерти Mega Drive судьбу сериала нельзя назвать радужной. Теперь разработчики избрали другой путь развития игры: внося в сам геймплей минимум изменений, они улучшали графику и звук настолько, насколько это позволяли платформы текущего поколения.

ROAD RASH

Платформы: *Panasonic 3DO, Sega Saturn, PlayStation, PC*

1996 год ознаменовался выходом нового Road Rash. Нет, разработчики не сбрендили и не стали переиздавать старую игру. Просто под уже знакомым названием скрывалась свежая версия игры для самых мощных (на тот момент) платформ. Имея в распоряжении железо не старичка Mega Drive'а, а таких монстров, как 3DO и Saturn, EA могли придать сериалу совсем новый вид. Что они и сделали.

Графика, звук, добавление в игру эффектных видеороликов с настоящими мотоциклами и байкерами сделало Road Rash только красивее. Но если с визуальной частью было все в порядке, то, по непонятным причинам арсенал байкера был урезан, апгрейды мотоцикла, видимо, припрятали местные барыги, да и трассы снова проходили исключительно в США. Находки, реализованные в прошлогоднем Tour De Force, канули в Лету.

Тем не менее, это был по-прежнему знакомый геймплей, облаченный в красивую упаковку.





Третье измерение

ROAD RASH 3D

Платформа: *PlayStation*

В 1998 году владельцы консоли от Sony заполучили превосходный эксклюзив. Road Rash наконец-то коснулись серьезные изменения. Первое, что бросалось в глаза при взгляде на новый продукт EA, - переход в полное 3D. Спрайты отправлены на заслуженный отдых. Но с появлением третьего измерения возникли и другие важные изменения в знакомом геймплее. Физика поведения мотоциклов была тщательно проработана. Благодаря этому, мы получили более-менее реалистичную гонку на мотоциклах, которая уже не вызывает улыбку при взгляде на поведение мотоциклов на дороге, но и не заставляет в ярости швырять геймпад об пол после очередной неудачной попытки вписаться в поворот. Разработчики нашли тонкую грань между серьезным симулятором и аркадой. В работе над Road Rash 3D использовалась и технология Motion Capture. Благодаря ей, анимация героев выглядела превосходно.



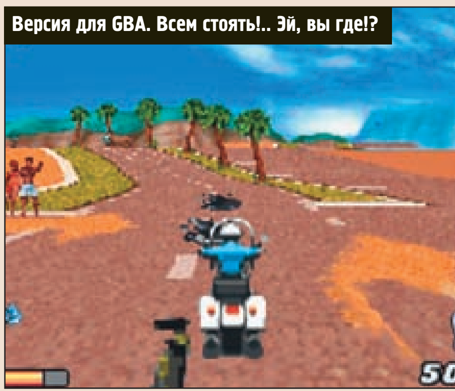
А ну вас! Буду просто кататься



Иногда байк может заменить кровать




Версия для PlayStation


Версия для GBA. Всем стоять!.. Эй, вы где!?

Сам геймплей новой игры немного сместился в сторону гонок, чем драк. Учитывая высокие скорости мотоциклов, наградить соперника звонкой оплеухой стало чуть сложнее, чем раньше. Во всем остальном - это был все тот же Road Rash. Приятное впечатление портило только малое количество игровых режимов. И EA учла критику фанатов по этому поводу.

Побег из тюрьмы

ROAD RASH: JAILBREAK

Платформы: *PlayStation, Game Boy Advance*

Набор дополнительных режимов для Road Rash, а именно так можно охарактеризовать новую часть, вышел в 1999 году (а версия игры для GBA появилась спустя четыре года). На этот раз EA не стала перетруждаться. Jailbreak явно затачивался для игры с друзьями, так как позволял по-всякому настроить заезды. Например, можно начать гонку, уже имея в руках любимое оружие (а не добывать его в боях, как раньше). В режиме для двух игроков была другая приятная фича. Берем мотоцикл с коляской, садимся в нее, а другу предоставляем возможность управлять байком. Таким образом, один игрок рулил к финишу, не отвлекаясь на драки, а второй, наоборот, посвящал себя целиком избиению назойливых конкурентов.

Ну и последним любопытным моментом стал cop mode. Играя за полицейского, нужно было арестовать как можно больше байкеров. В качестве способа задержания гонщика применялось уже традиционное для Road Rash избиение до самого падения с мотоцикла.

Nintendo втянулась в беспредел

ROAD RASH 64

Платформа: *Nintendo 64*

В ноябре 1999 года на почти списанной в музей Nintendo 64 выходит очередная часть Road Rash. На этот раз Electonic Arts отдала свой тайтл на растерзание THQ. Что, в итоге, последняя и сделала. Лихие гонки на мотоциклах с тумаками превратились в графически убогую игрушку, где проще до финиша пешком дойти, чем умудриться кого-нибудь стукнуть. Если вам удалось огреть кого-нибудь по голове шипастой дубиной - будьте уверены, шишку оппоненту вы набили. Оставалось только недоумевать, как удар таким оружием может снимать какие-то копейки с лайфбара противника. Попытка привнести в Road Rash прикрытые идеи пацифизма просто не могла не провалиться и лишить игру львиной доли ее привлекательности. В совокупности с ужасной графикой владельцы N64 получили кошмарную трэш-поделку.

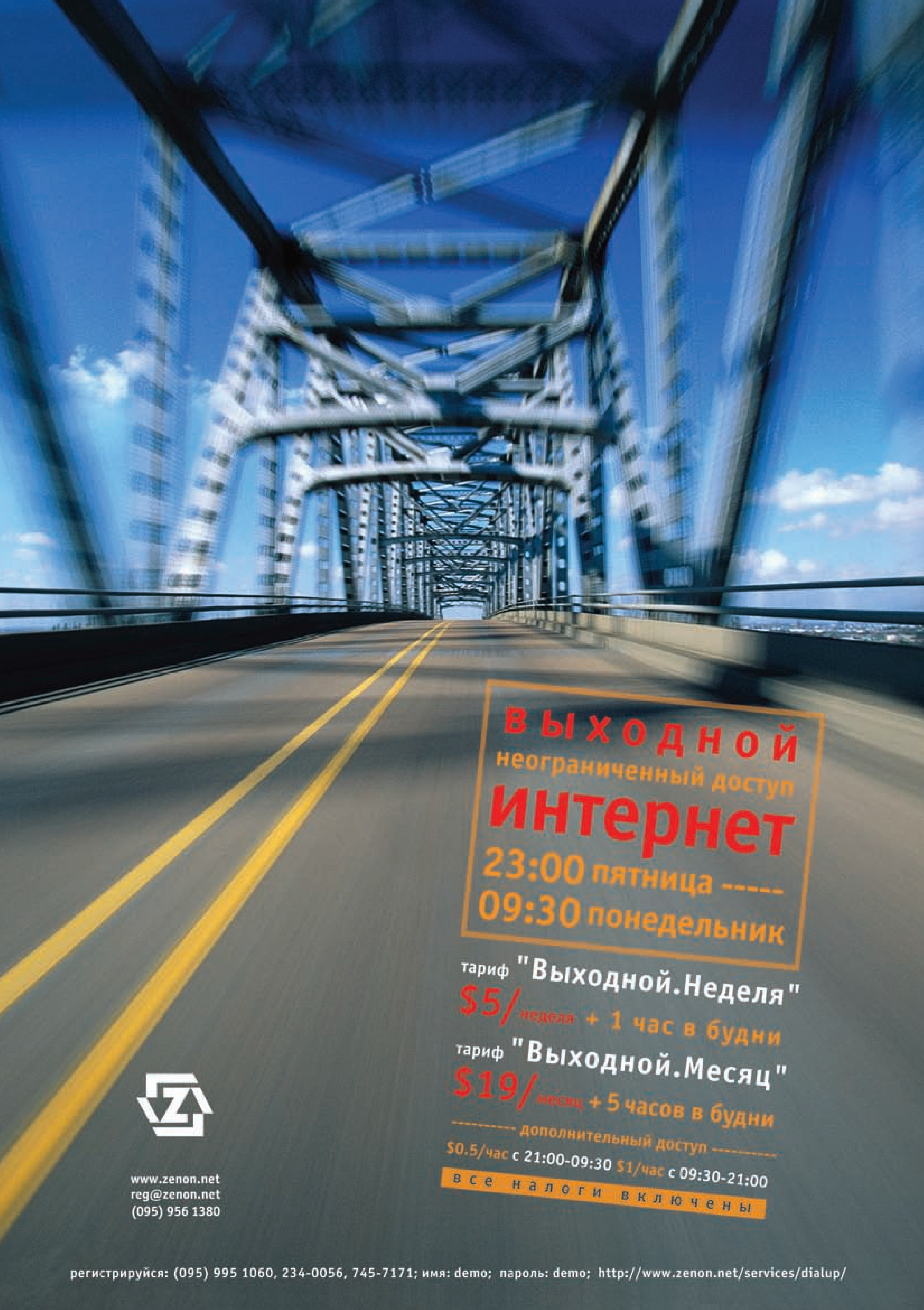

Сегодня в соревновании примет участие команда лучшего цирка города

Что дальше?

На это вопрос любого, кто интересуется судьбой замечательной игровой серии, смогут дать ответ только в EA. Сериал Road Rash успел побывать на многих консолях, и в его судьбе были как падения, так и взлеты. К сожалению, на современных консолях нам не представилась возможность пронестись на байке, размахивая цепью над головой. Но кто знает, что там за финишной полосой? Хочется верить, что мы еще сможем услышать рев моторов и звуки глухих ударов. Ведь это будет означать, что безумие снова воплотилось в куче рвущихся к финишу сумасшедших байкеров. ©




Так, ни слова о Камасутре!


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

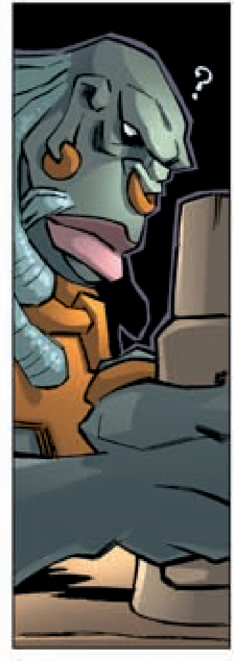

ЛЮДИ ЧЕТВЕРГА
ДАНЯ ©5г.




ДЕКАБРЬ 169Х ГОДА.
О. ЭСПАНЬОЛА
СКРИП
СКРИП
СКРИП


ТАВЕРНА "ПОСЛЕДНИЙ ПРИЮТ".
СКРИП
СКРИП
СКРИП


СКРИП
СКРР...


?


ДА, ДОБРАТЬСЯ СЮДА СОВСЕМ НЕЛЕГКО. НО МЫ ДОБРАЛИСЬ СЮДА. И, ПОХОЖЕ, МЫ НАШЛИ ЗДЕСЬ ТОГО, КОГО ИСКАЛИ.


МЫ, НАКОНЕЦ, НАШЛИ ТЕБЯ, ВЕЛИКИЙ МГАМГА ПО ПРОЗВИЩУ "ГОЛОД". ЭТО БЫЛО ТРУДНО, НО МЫ СПРАВИЛИСЬ.
ПАПА ДОК ХОЧЕТ ВИДЕТЬ ТЕБЯ. ТАК ЧТО ВСТАВАЙ, ТЫ ПОЙДЕШЬ С НАМИ.


Я ПРОСТО СТАРИК. Я ПРИШЕЛ СЮДА ПИТЬ СВОЕ ВИНО. *Я НЕ ТОТ, КТО ВАМ НУЖЕН.*

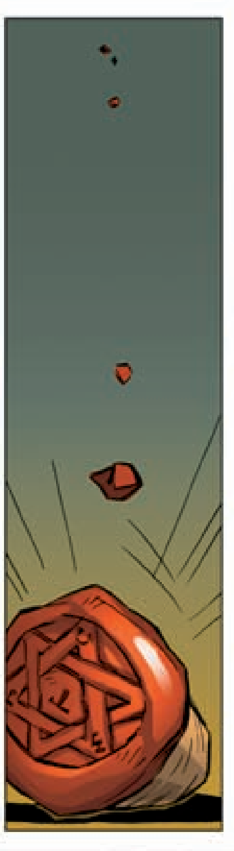



ПХА.
НА НАС НЕ ДЕЙСТВУЮТ ЭТИ ТВОИ БАКОРСКИЕ ШТУЧКИ, СТАРИК. ТЫ СЕЙЧАС ЖЕ ПОЙДЕШЬ С НАМИ. А ТАМ РАЗБЕРУТСЯ, ТОТ ЛИ ТЫ ИЛИ НЕ ТОТ.


ЧПОК
КУДА СПЕШИТЬ? СЯДЬТЕ. ВЫПЕЙТЕ СО МНОЙ МОЕГО ВИНА.




ВИНА?




!




ПРОКЛЯТИЕ!


БЕРЕГИСЬ!!!









ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ



Все могло быть иначе, подпишись я на "КОНСОЛЬ"

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс________________Адрес______________________________________

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________E-mail_____________________________________
код города

Извещение **Кассир**	**СБЕРБАНК РОССИИ** Основан в 1841 году Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!** *Форма № ПД-4* ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001 (наименование получателя платежа) 7703205156 (ИНН получателя платежа) 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225 (наименование банка получателя платежа) Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225 Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа) ____________ (номер лицевого счета (код) плательщика) Ф.И.О. плательщика ____________ Адрес плательщика ____________ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп. Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________ 200 ___ г. С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ____________
Квитанция **Кассир**	ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001 (наименование получателя платежа) 7703205156 (ИНН получателя платежа) 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225 (наименование банка получателя платежа) Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225 Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа) ____________ (номер лицевого счета (код) плательщика) Ф.И.О. плательщика ____________ Адрес плательщика ____________ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп. Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________ 200 ___ г. С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ____________

Подписка на журнал "Консоль"

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель
   ООО "Навигатор Паблишинг"
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП
   7703205156/770301001
   Расчетный счет
   № 40702810938170105616
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг".** Либо их сосканированный вариант по электронной почте, на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость с DVD
Февраль	2006 г.	100 рублей ❑
Март	2006 г.	100 рублей ❑
Апрель	2006 г.	100 рублей ❑
Май	2006 г.	100 рублей ❑
Июнь	2006 г.	100 рублей ❑
Июль	2006 г.	100 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_______________ по___________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_______________ по___________________



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс__________________ Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________ E-mail____________________________________
код города

Извещение

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка!	Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Форма № ПД-4

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7 7 0 3 2 0 5 1 5 6 (ИНН получателя платежа)

4 0 7 0 2 8 1 0 9 3 8 1 7 0 1 0 5 6 1 6 (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 0 4 4 5 2 5 2 2 5
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 3 0 1 0 1 8 1 0 4 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 5

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________

Адрес плательщика ______________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ______________

Кассир

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7 7 0 3 2 0 5 1 5 6 (ИНН получателя платежа)

4 0 7 0 2 8 1 0 9 3 8 1 7 0 1 0 5 6 1 6 (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 0 4 4 5 2 5 2 2 5
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 3 0 1 0 1 8 1 0 4 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 5

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________

Адрес плательщика ______________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ______________

Квитанция

Кассир

Варианты подписки на журнал "Навигатор игрового мира"

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2006 первое полугодие
В зеленом каталоге: 38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2006 второе полугодие
В красном каталоге: 82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
   Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг".** Либо их отсканированный вариант по электронной почте, на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Февраль	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Март	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Апрель	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Май	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Июнь	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Июль	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________

Информация о плательщике:

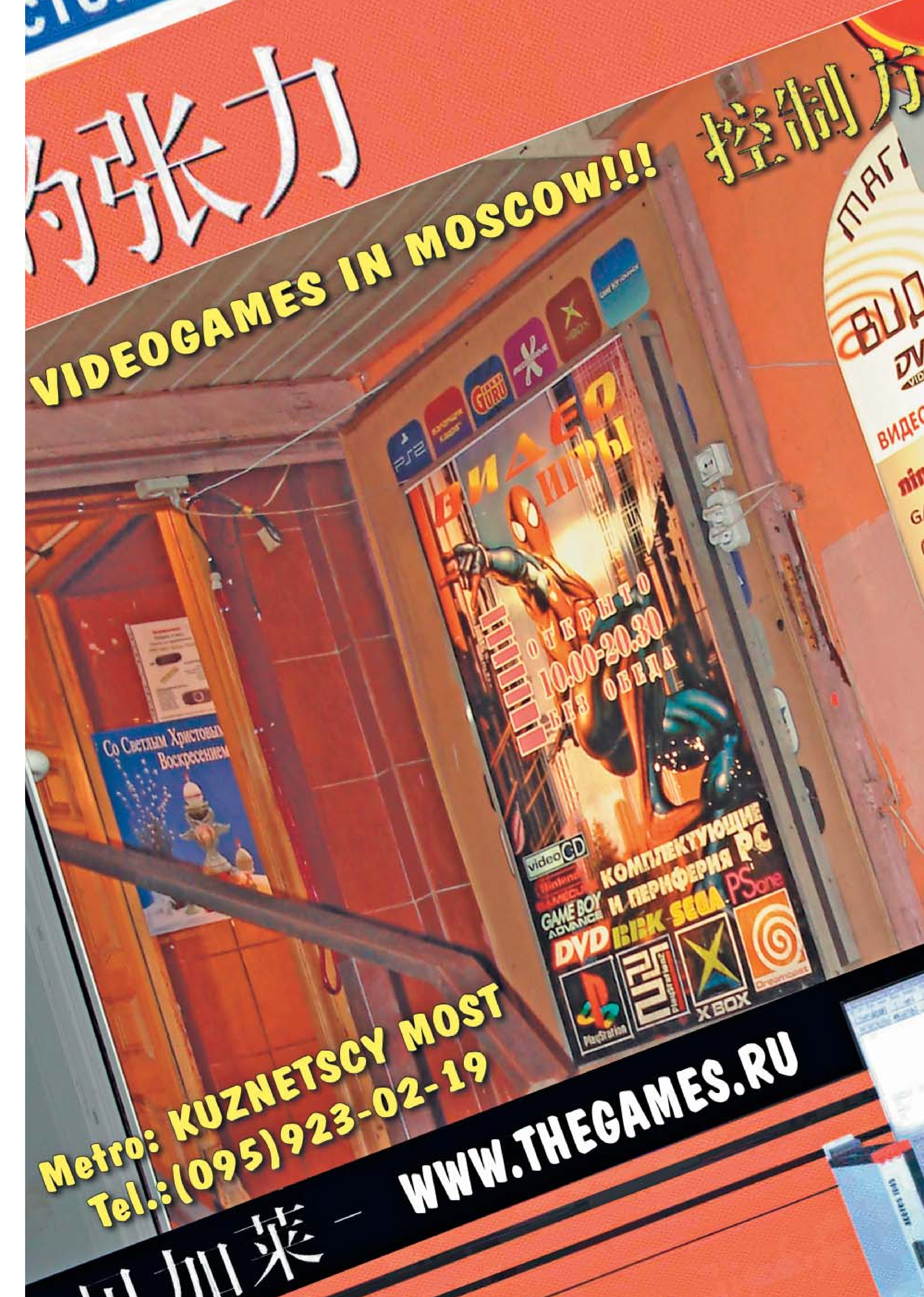
____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________


VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО
10.00-20.30
БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ И ПЕРИФЕРИЯ PC
GAME BOY ADVANCE
DVD
BBK
SEGA
PSone
XBOX
Со Светлым Христовым Воскресением
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU